

**PERMAINAN *BOY-BOYAN* SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN MORAL SISWA
(STUDI PADA SISWA KELAS V SDN NGEMBAL KABUPATEN MALANG)**

SKRIPSI



Oleh :

Nur Intan Wijayanti

201310230311383

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2017**

**PERMAINAN *BOY-BOYAN* SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN MORAL SISWA
(STUDI PADA SISWA KELAS V SDN NGEMBAL KABUPATEN MALANG)**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar**

Sarjana Psikologi

Oleh :

Nur Intan Wijayanti

201310230311383

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

2017

LEMBAR PENGESAHAN

1. Judul Skripsi : Permainan *Boy-Boyan* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Moral Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V SDN Ngembal Kabupaten Malang)
2. Nama Peneliti : Nur Intan Wijayanti
3. NIM : 201310230311383
4. Fakultas : Psikologi
5. Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang
6. Waktu Penelitian : 10-19 Januari 2017

Skripsi ini telah diuji oleh dewan penguji pada tanggal 2 Februari 2017

Dewan Penguji

Ketua Penguji	: Dr. Iswinarti, M.si	()
Anggota Penguji	: 1. Adhyatman Prabowo, S.Psi, M.Si	()
	2. Dra. Tri Dayakisni, M.Si	()
	3. Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si	()

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iswinarti, M.si

Adhyatman Prabowo, S.Psi., M.Si

Malang, 2 Februari 2017

Mengesahkan,

Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang

Dr. Iswinarti, M.si

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nur Intan Wijayanti
NIM : 201310230311383
Fakultas /Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul;
Permainan *Boy-Boyan* Sebagai Media Dalam Pembelajaran Moral Siswa (Studi
Pada Siswa Kelas V SDN Ngembal Kabupaten Malang)

1. Adalah bukan karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak Bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Malang, 2 Februari 2017

Mengetahui
Ketua Program Studi

Yang menyatakan,

Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si

Nur Intan Wijayanti

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT karena hanya berkat rahmat, hidayah dan karunia-Nya penulis berhasil menyelesaikan skripsi dengan judul “Permainan *Boy-Boyan* Sebagai Media Pembelajaran Moral Siswa (Studi Pada Siswa Kelas V SDN Ngembal Kabupaten Malang)”. Penulisan skripsi ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar sarjana psikologi. Dengan segenap motivasi, kesabaran, kerja keras, dan doa, penulis sanggup untuk menjalani tahap demi tahap dalam kegiatan akademik di UMM.

Pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung, membantu, membimbing, dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada :

1. Ibu Dr. Iswinarti, M.Si selaku Dekan Fakultas Psikologi sekaligus Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan motivasi, bimbingan, dan pengarahan kepada penulis dengan penuh kesabaran serta ketegasan;
2. Bapak Adhiyatman Prabowo, M.Psi selaku Pembimbing II yang telah meluangkan waktu untuk memberikan motivasi, bimbingan, dan pengarahan kepada penulis dengan penuh kesabaran serta ketegasan;
3. Ibu Yuni Nurhamida, S.Psi., M.Si., selaku ketua program Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang
4. Ibu Hudaniah, S.Psi, M.Si., selaku dosen wali yang telah mendukung dan memberikan arahan sejak awal perkuliahan hingga selesainya skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Psikologi yang telah mendidik, memberikan ilmu, pengarahan, pengalaman, dan motivasi kepada penulis;
6. Ayahanda Samat, Ibunda Supraptiningsih beserta semua kakak yang saya cintai Mas Hadi, Mas Nanang, Mbak Wiwit, Mas Rizal, Mbak Mega dan Mbak Dian dan seluruh keluarga besar yang selalu memberikan didikan, dukungan, serta doa kepada penulis dalam menjalani tiap langkah kehidupannya;
7. Bapak dan Ibu guru SDN Ngembal Kec. Wajak dan SDN Pajaran 01 Kec. Poncokusumo yang telah mengizinkan dan mendukung penulis untuk melaksanakan penelitian ini;
8. Para sahabat Katin's Family yaitu Vionita, Nisa', Umi, Naila dan Revina yang senantiasa ada dan memberikan dukungan dalam suka dan duka.
9. Para sahabat di bangku SMP hingga Perkuliahan yaitu Nanda, Refi, Vinta, Azlin, Agil, Irma, Icha, Linda, Laila, Fira, Rini dan Qonita yang senantiasa memberi dukungan dan setia mendengarkan setiap keluhan .
10. Teman – teman dari tema Perkembangan Moral yaitu Defi, Rizki, Tiya, Billa, Aisyah, Riri, Laila dan Icha yang selalu memberikan masukan mulai dari pembuatan judul hingga skripsi selesai.
11. Teman – teman Fakultas Psikologi khususnya angkatan 2013 kelas G yang selalu memberikan semangat dalam mengerjakan skripsi ini.

12. Teman-teman KKN 90 UMM yang selama 1 bulan susah senang bersama, memberikan yang terbaik untuk Ds. Simbaringin.
13. Para staff Pusat Layanan Psikologi beserta rekan-rekan asisten, untuk setiap dukungan dan bantuan selama ini.
14. Semua pihak yang memberikan bantuan dalam pelaksanaan penelitian ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Semoga amal baik dan bantuan yang diberikan mendapatkan imbalan dari Allah SWT.

Akhirnya, penulis hanya mampu berdoa semoga segala bantuan dan motivasi yang tercurah pada penulis mendapat balasan pahala yang melimpah dari Allah SWT, dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri khususnya dan segenap pembaca pada umumnya. Amin.

Malang, 2 Februari 2017
Penulis

Nur Intan Wijayanti

DAFTAR ISI

	Halaman
Cover	
Lembar Pengesahan	i
Surat Pernyataan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	v
Daftar Tabel	vi
Daftar Gambar	vii
Daftar Lampiran	viii
Abstrak	1
Pendahuluan	2
Landasan Teori	
Pengertian Moral	5
Permainan <i>Boy-Boyan</i>	8
Permainan <i>Boy-Boyan</i> Dan Moral	9
Hipotesa	10
Metode Penelitian	
Rancangan Penelitian	10
Subjek Penelitian	11
Variabel Dan Instrumen	11
Prosedur Dan Analisa Penelitian	13
Hasil Penelitian	
Karakteristik Subjek Penelitian.....	15
Deskriptif Uji Homogenitas <i>Independent Sample T Test</i>	16
Deskriptif Uji <i>Paired Sample T Test</i>	17
Deskriptif Uji <i>Independent Sample T Test</i>	17
Hasil Observasi	18
Diskusi	18
Simpulan Dan Implikasi	21
Referensi	22
Lampiran	25

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Indikator Permainan dengan Moral.....	9
Tabel 2: Rancangan Penelitian	11
Tabel 3: Kategori Tingkat Moralitas	11
Tabel 4: Indeks Validitas dan Reabilitas Item Alat Ukur Penelitian	12
Tabel 5: Prosedur Permainan Boy-boyan.....	13
Tabel 6: Karakteristik Subjek Penelitian.....	14
Tabel 7: Deskriptif Uji <i>Independent Sample t test</i> pretest	16
Tabel 8: Deskriptif Uji <i>Paired sample t test</i>	17
Tabel 9: Deskriptif Uji <i>Independent Sample t test</i>	17

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Diagram <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok eksperimen	15
Gambar 2: Diagram <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> kelompok kontrol	16
Gambar 3: Diagram observasi permainan <i>boy-boy</i> an.....	18

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1: Validitas Realibilitas Skala	26
Lampiran 2: Skala Perkembangan Moral	28
Lampiran 3: Modul Permainan <i>Boy-boy</i>	29
Lampiran 4: Hasil Skala <i>Pretest</i> Kelompok Eksperimen	53
Lampiran 5: Hasil Skala <i>Pretest</i> Kelompok Kontrol.....	54
Lampiran 6: Lembar Observasi Intervensi	55
Lampiran 7: Dokumentasi	58
Lampiran 8: Hasil Skala <i>Posttest</i> Kelompok Eksperimen	62
Lampiran 9: Hasil Skala <i>Posttest</i> Kelompok Kontrol	63
Lampiran 10: Analisa SPSS Homonegitas <i>Independent Sample t test</i>	64
Lampiran 11: Analisa SPSS <i>Paired sample t test E</i>	65
Lampiran 11: Analisa SPSS <i>Paired sample t test K</i>	66
Lampiran 12: Analisa SPSS <i>Independent Sample t test</i>	68

**PERMAINAN BOY-BOYAN SEBAGAI MEDIA DALAM
PEMBELAJARAN MORAL SISWA
(Studi Pada Siswa Kelas V SDN Ngembal Kabupaten Malang)**

Nur Intan Wijayanti

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

nurintanwj@gmail.com

Moral merupakan perkembangan yang melibatkan pikiran, perasaan dan tindakan dalam memperoleh konsep benar dan salah untuk memiliki kemampuan dalam mengatur perilaku yang dianggap sesuai masyarakat. Penanaman nilai moral merupakan hal yang penting dilakukan oleh berbagai pihak sebab saat ini makin marak fenomena negatif yang terjadi pada anak-anak. Salah satu upaya untuk meningkatkan moral anak ialah dengan pemberian permainan *boy-boy*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan *boy-boy* sebagai media dalam pembelajaran moral siswa kelas V SDN Ngembal. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan desain eksperimen *nonequivalent control group design*. Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa yang terdiri dari 10 kelompok eksperimen dan 10 kelompok kontrol. Alat ukur yang digunakan ialah skala moralitas yang berjumlah 21 item. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan moral antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ($t = 5.762$; $p = 0.000 < 0.05$). Hal ini menunjukkan permainan *boy-boy* dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral siswa sekolah dasar.

Kata kunci: Permainan Boy-boyan, Moral, Sekolah Dasar, Anak

Moral is a development that involves the thoughts, feelings and actions in obtaining the concept of right and wrong to have the ability to regulate behavior that society deems appropriate. Planting of moral values is an important thing to do by various parties because now more intense negative phenomenon that occurs in children. One effort to improve moral of children is by giving boyan boy game. The purpose of this study was to determine the effect of boy-boy game as a medium of moral learning 5th grade students of SDN Ngembal. This research is quantitative research with experimental design nonequivalent control group design. Subjects in this study amounted to 20 students consisting of 10 experimental group and 10 control group. Measuring instrument used is the scale of moral development totaling 21 items. The results showed the difference in the increase in moral development between the control group and the experimental group ($t = 5762$; $p = 0.000 < 0.05$). This shows the boy-boy game can be used as a medium of moral learning elementary school students.

Keywords: Boy-boyan Game, Moral, Elementary School, Children

Moral merupakan suatu perkembangan yang melibatkan pikiran, perasaan dan tindakan yang mempertimbangkan aturan dan kebiasaan mengenai hal-hal yang dilakukan ketika seseorang berperilaku dengan orang lain, Santrock (2011). Sedangkan Hurlock (1978) mengungkapkan bahwa moral mempunyai aspek perkembangan kecerdasan dan aspek impulsif, anak harus belajar apa saja yang benar dan yang salah. Oleh karenanya moral merupakan aspek yang penting dalam perkembangan anak sebab berhasil tidaknya penanaman nilai moral pada masa kanak-kanak akan sangat menentukan baik buruknya perilaku moral seseorang pada masa selanjutnya (Dwiyati 2013).

Penanaman moral pada anak dapat dimulai dari keluarga karena anak ialah bagian terkecil dari struktur keluarga. Keluarga (terutama orang tua) adalah yang paling dekat, paling berpengaruh, paling tahan lama di lingkungan anak (Rahiem, Nur & Husni, 2012). Pengaruh keluarga hampir semua aspek perkembangan anak: bahasa, kesehatan, sosial dan keyakinan. Rice (dalam Suciati, 2009) menyatakan semua penelitian mengenai moral dalam perkembangan anak dan remaja menekankan pentingnya peran orang tua dan keluarga. Karakter anak merupakan aset berharga dari suatu keluarga yang tidak bisa tergantikan secara material.

Setiap orang tua mengharapkan anak memiliki karakter yang jujur, menghargai orang lain, disiplin, bertanggung jawab, sopan santun, perduli dan berbagai karakter baik lainnya. Oleh karenanya keluarga memiliki tanggung jawab besar untuk menanamkan dan meningkatkan nilai-nilai yang baik dan benar pada diri anak, mengajarkan tanggung jawab serta mengajarkan nilai-nilai moral yang ada didalam tatanan masyarakat. Hal tersebut didukung oleh pendapat Durkheim (1961) yang menyatakan bahwa keluarga merupakan tempat yang tepat dan efektif untuk mengatur perasaan-perasaan mendasar sederhana yang merupakan dasar moralitas untuk dapat memenuhi tuntutan serta aturan dalam bermasyarakat.

Selain keluarga, patner orang tua dalam mendidik anak ialah sekolah sebab memasuki usia sekolah dasar anak akan semakin mengenal lingkungan yang luas. Menurut Shumaker dan Heckel (dalam Rahiem, Nur & Husni, 2012) sebagian besar anak-anak lebih mudah menerima untuk informasi yang disampaikan kepada mereka oleh guru (dibandingkan dengan orang tua) karena tidak hanya ada otoritas informasi yang jelas dan konsekuensi jelas karena gagal untuk belajar, tetapi juga siswa adalah dalam modus belajar lebih aktif daripada ketika mereka berada di rumah atau dalam konteks lain. Di lingkungan tersebut mulai terbentuklah sikap moral anak agar mereka diterima dalam kelompok seperti peduli terhadap teman, menghargai orang lain, bersikap sopan santun dan berperilaku sesuai aturan. Sehingga anak memerlukan

institusi pendidikan yang tepat dan efektif untuk mengatur perasaan-perasaan mendasar yang sederhana. Hal itu merupakan dasar moralitas untuk dapat memenuhi tuntutan serta aturan dalam bermasyarakat sebagai penunjang perkembangannya.

Dewasa ini, sekolah mengalami kendala dalam membentuk pola perilaku moral anak sebab apa yang telah guru ajarkan kepada siswa kurang dapat dukungan dan pengawasan dari orang tua sehingga tidak diaplikasikan di lingkungan anak. Selain pengawasan orang tua, hal tersebut terjadi karena selama ini anak hanya mengerti tentang perilaku yang baik seperti kejujuran, disiplin, ketaatan, tanggung jawab dan lain sebagainya, tetapi hal tersebut tidak meresap didalam hati sehingga anak tidak memiliki keinginan untuk melakukan perilaku baik tersebut dalam kehidupan sehari-hari (Khasanah, 2014).

Kurangnya pengawasan orang tua, sekolah maupun lingkungan yang kurang kondusif bagi perkembangan anak serta kurangnya keinginan berperilaku baik pada diri anak ialah salah satu penyebab meningkatnya kasus anak sebagai pelaku kekerasan. Berdasarkan data KPAI (Komisi Perlindungan Anak Indonesia) pada tahun 2015 ditemukan terjadinya peningkatan kasus anak sebagai pelaku kekerasan dari tahun sebelumnya. Pada tahun 2015 terdapat kasus 79 kasus sementara di tahun 2014 ada 67 kasus (Aji, 2015). Sementara di tahun 2016 ada kekerasan yang melibatkan siswa dari 3 Sekolah Dasar di Semarang mereka hendak terlibat tawuran bahkan beberapa dari mereka menggunakan senjata tajam (Mukti, 2016). Kekerasan yang terjadi pada siswa SD bukan hanya kekerasan fisik tetapi juga kekerasan seksual, seperti yang terjadi pada siswi berinitial D kelas 2 SD di kabupaten Sragen yang telah 3 kali diperkosa oleh teman sekelasnya dibantu dengan 2 seniorinya yakni siswa kelas 5 dan kelas 6 (din/edy, 2016).

Permasalahan lain yang terjadi akibat tidak tertanamnya nilai moral pada masa kanak-kanak ialah anak akan tumbuh menjadi pribadi yang bebas tidak memiliki sopan santun serta tidak memperhatikan maupun mentaati aturan yang ada, baik aturan dalam agama maupun di tatanan masyarakat. Seperti halnya yang terjadi belakangan ini terdapat video yang tengah menjadi viral karena memperlihatkan siswa SD yang tidak patuh bahkan berdiri membusungkan dada di depan guru, menantang, dan menatap tajam seperti hendak menyerang guru tersebut (Damarjati, 2016). Kemudian yang terjadi pada dua selebgram remaja yang tengah menjadi sorotan yakni Anya Geraldine serta Awkarin. Lewat akun sosial medianya, kedua remaja ini sempat membuat heboh karena dengan bangganya menunjukkan gaya berperilaku yang bebas, baik dalam menjalin hubungan asmara maupun bersosialisasi dengan teman sejawat di klub Malam, kemudian cara berpakaian yang sudah tidak mencerminkan budaya timur, mengumpat serta tutur kata yang kasar. Akibat dari perilaku amoral yang meresahkan tersebut, keduanya kemudian di laporkan oleh KPAI ke Kominfo (Muslimah, 2016).

Temuan lain yang peneliti temukan ialah masih banyak perilaku anak yang melanggar aturan dan tidak sopan terhadap orang yang lebih tua. Anak juga masih susah untuk

berterima kasih, tidak mau meminta dan memberi maaf terlebih dahulu, keluar dari sekolah saat jam istirahat, masih enggan untuk membantu teman yang kesusahan, menggumpat, menggunakan kata-kata kasar baik kepada teman sebaya maupun teman yang lebih tua, meminta uang adik kelas, melewati orang yang lebih tua tanpa permissi serta berperilaku jahil baik kepada guru maupun orang yang lebih tua, menyikap rok perempuan menggunakan kaki, berbicara kepada guru seperti berbicara pada teman, melihat dan membawa gambar dan video porno ke sekolah dan mengkonsumsi minuman beralkohol oplosan baik bersama teman maupun dengan orangtua.

Fenomena tersebut dapat menjadi indikasi melemahnya moral bangsa yang terkenal dengan ramah, santun, berpikir luhur dan berbudi mulia. Bangsa yang beradab dan bermartabat perlu adanya generasi penerus yang berkarakter untuk itu dalam mencegah degradasi moral atau penurunan kualitas moral anak yang lebih parah dibutuhkan upaya-upaya untuk dapat meningkatkan perkembangan moral. Salah satu upaya tersebut yaitu melalui pendidikan yang berorientasi pada karakter yang tidak hanya mengutamakan kepentingan kognitif (pikir, nalar, dan logika) tetapi juga pendidikan yang mengedepankan nilai-nilai moral. Adapun upaya lain selain pendidikan ialah pengawasan dan perhatian dari orang tua pada anak.

Berbagai penelitian juga dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan perkembangan moral anak. Bentuk intervensi/perlakuan yang pernah digunakan ialah melalui Boneka Jari (Maryam, 2016), metode bercerita (Rahim & Maila, 2012), Layanan Bimbingan Kelompok (Rifa'i, 2012) dan Penggunaan Bahasa Positif (Saudah, 2014). Berdasarkan beberapa ulasan tersebut, peneliti kemudian memilih menggunakan permainan sebagai intervensi/ perlakuan dalam upaya meningkatkan nilai-nilai moral sebab menurut Hurlock (1978) melalui kelompok bermain anak mendapatkan pemaksaan standar moral yang paling teguh. Selain itu, permainan ialah hal menyenangkan yang dapat dilakukan pada anak sekolah dasar. Pentingnya pemberian permainan ialah agar pola perilaku moral anak dapat berkembang serta tumbuhnya sikap dan perilaku positif pada anak dalam proses perkembangan selanjutnya sehingga mereka dapat menyaring mana yang baik dan benar serta mana yang sesuai atau tidak sesuai dengan norma masyarakat.

Permainan ialah salah satu cara membuat jiwa anak akan terlihat secara utuh. Suasana keceriaan yang dibangun akan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Hal inilah yang menumbuhkan kehidupan masyarakat dalam suasana rukun (Ajun Khamdani, 2010 dalam Dwipa, 2015). Kerukunan itu dibangun secara bersama-sama, dengan membuat peraturan-peraturan sendiri yang disepakat bersama, apabila ada yang melanggar akan diberikan sanksi dan apabila menyadari kesalahan yang diperbuat akan dimaklumi teman-temannya. Disisi lain dari semua itu proses belajar telah tertanamkan dalam permainan tradisional, para pelaku telah belajar mematuhi aturan bermain secara *fairplay*. Suatu proses pembelajaran dalam kehidupan yang disadari sikap saling menerima dan memaafkan (Ajun Khamdani, 2010 dalam Dwipa, 2015). Jadi dalam permainan adanya peraturan-peraturan diharapkan anak memahami apa yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh

dilakukan dengan begitu harapannya anak mampu mengaplikasikannya dalam kehidupan sehari-hari dengan mematuhi peraturan-peraturan yang ada baik dalam keluarga, lingkungan sekolah maupun lingkungan bermasyarakat.

Selain Hurlock, beberapa penelitian dari tokoh psikologi yang mengungkapkan bahwa dalam bermain dapat memiliki dampak yang baik terhadap perkembangan moral anak. Seorang tokoh psikoanalisa, Freud melihat bermain sebagai kekuatan yang kuat dalam pengembangan moral terkait emosi, dan ia menggunakan teknik imajinatif untuk membantu orang dewasa memahami awal sumber rasa bersalah, rasa malu dan memikirkan konsekuensi perbuatan tidak pantas. Sementara itu, tokoh lain Piaget dan Vygotsky melihat bermain mempengaruhi perkembangan penalaran moral dan pengendalian diri. Dalam salah satu bukunya yang paling awal, Piaget membahas bagaimana bermain game bagi anak laki-laki mempengaruhi ide-ide mereka tentang keadilan dan kerja sama. Kemudian ia memberikan soal-soal terkait dilema moral kepada anak-anak dan menyimpulkan bahwa ada kemajuan dalam penalaran moral dari melihat aturan moral sebagai suatu yang tetap dan terkait dengan konsekuensi untuk menyadari bahwa aturan-aturan itu dimodifikasi dan terkait dengan niat dan keadilan sosial (Bergen & Darrel, 2011).

Media permainan yang digunakan untuk menyampaikan pembelajaran moral ialah melalui permainan *boy-boyon*. Permainan ini termasuk permainan semi modern yang terkenal di Jawa Barat. *Boy-boyon* muncul setelah kemerdekaan (PlayPlus, 2016). Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah: Melatih kerja sama, konsentrasi serta mengajarkan dasar-dasar bangunan dan filosofi kehidupan, yakni memiliki fondasi agama, moral dan pendidikan yang kokoh. Permainan ini dipimpin oleh fasilitator guna memandu, mengawasi dan memberikan refleksi kepada siswa. Berdasarkan penelitian yang ada, permainan *boy-boyon* juga dapat meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar (Evi, 2012). Sementara penelitian lain menunjukkan bahwa model permainan *boy-boyon* memiliki keefektifan model permainan dalam pembelajaran tematik terintegrasi terhadap hasil belajar tema “Diriku” siswa kelas 1 SDN Pandeanlamper 5 Semarang (Anggraini & Mei, 2014).

Dari apa yang telah diuraikan di atas, dapat dirumuskan permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah apakah ada pengaruh pemberian permainan *boy-boyon* dalam meningkatkan pembelajaran moral siswa kelas V di SDN Ngembal? Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan *boy-boyon* sebagai media dalam pembelajaran moral siswa kelas V di SDN Ngembal Malang. Manfaat penelitian ini yaitu dapat digunakan sebagai bentuk terapi atau intervensi dalam meningkatkan perkembangan moral anak di berbagai Sekolah Dasar.

Moral

Moral berasal dari bahasa latin *mores* yang berarti tata cara, kebiasaan, dan adat (Harlock, 1978). Adapun perkembangan moral dalam Kochanska, Perry dan Bussey

adalah proses dimana anak-anak memperoleh konsep benar dan salah serta memiliki kemampuan dalam mengatur perilaku untuk mematuhi aturan yang dianggap sesuai masyarakat (Termini & Jeannie, 2007). Sementara itu, Santrock (2011) dalam menerangkan tentang perkembangan moral menyatakan bahwa adanya kesamaan antara pendidikan karakter dengan perkembangan moral individu, terutama dalam proses pemerolehan dan internalisasinya; bahwa untuk terbentuknya nilai-nilai yang diharapkan, individu tidak cukup hanya mengetahui saja nilai yang ditanamkan, melainkan perlu juga dapat merasakan dan mencintai nilai tersebut, serta melaksanakan atau mewujudkannya dalam bentuk tingkah laku.

Menurut psikolog perkembangan, moralitas didefinisikan sebagai kognisi, perilaku, dan emosi yang terkait dengan isu-isu keadilan, dan bahaya yang disengaja dengan kata lain, perkembangan moral merupakan kemampuan untuk menilai benar dan salah, untuk menganggap suatu tindakan dapat diterima secara moral atau tidak, mengalami atau melaporkan emosi yang memotivasi perilaku moral, memiliki niat moral yang menimpa preferensi mengorientasikan diri, dan seseorang berperilaku secara konsisten dengan moral (Hawley & Geldhof, 2012).

Konsep moralitas terdiri dari 3 aspek (Termini & Jeannie, 2007; Kochanska & Aksan, 2006; Kochanska, Forman, Aksan, & Dunbar, 2005). Ketiga konsep tersebut ialah :

1. *Moral reasoning* dianggap bagian kognitif moralitas. Hal ini didefinisikan sebagai pemahaman tentang konsep-konsep yang membentuk benar dan salah. Sebagai contoh, itu dianggap salah untuk berbohong, mencuri, dan menipu. Namun, itu dianggap tepat untuk membantu yang lain dan untuk berbagi. Penalaran moral juga mencakup pembenaran yang dibuat untuk dilema moral.
2. *Moral Emotion* atau bagian afektif moralitas, termasuk perasaan dan pengalaman anak. Di sini, anak membandingkan / tanggapan emosional saat ini dan masa lalunya dia untuk tanggapan lainnya. Para peneliti telah mendefinisikan emosi moral mempengaruhi sebagai rasa bersalah, rasa tidak nyaman, perhatian, dan empati mengikuti suatu pelanggaran.
3. *Moral Conduct* adalah komponen perilaku moral dan terdiri dari dua bagian. Yang pertama adalah keterlibatan dalam perilaku prososial atau perilaku membantu dan yang kedua adalah resistensi atau hambatan untuk terlibat dalam perilaku antisosial seperti mencuri.

Ketiga dimensi tersebut yaitu *moral reasoning (cognition)*, *moral emotions (affect)*, dan *moral conduct (behavioral)* masing-masing didapatkan dari teori perkembangan mayor, yaitu teori perkembangan kognitif oleh Piaget, teori psikoanalitik oleh Freud, dan teori sosial kognitif oleh Bandura (Santrock, 2011) :

1. Teori Perkembangan Kognitif - Penalaran Moral/*Moral Reasoning*
 Pada tahun 1932, Piaget mulai merintis penelitiannya terkait tentang bagaimana anak-anak berpikir mengenai hal-hal yang berkaitan dengan nilai-nilai moral. Subjek dalam penelitian ialah anak-anak dengan rentan usia 4-12 tahun. Metode yang digunakan ialah observasi dan wawancara. Dalam penelitian tersebut Piaget mengangkat persoalan-persoalan moral seperti mencuri, berbohong, hukuman, dan

keadilan. Hasil dari penelitiannya, Piaget membagi tahap perkembangan moral menjadi 2 yaitu :

1. Moralitas heteronom, tahap ini berlangsung pada anak usia 4 hingga 7 tahun. Pada tahap ini keadilan dan aturan-aturan dibayangkan sebagai sifat yang tidak boleh berubah, yang lepas dari kendali manusia.
2. Transisi yang terjadi pada anak usia 7 hingga 10 tahun, pada usia ini anak-anak memperlihatkan beberapa ciri dari tahap pertama dan beberapa ciri dari tahap kedua.
3. Moralitas otonom, tahap ini berlangsung pada anak usia 10 tahun ke atas, anak-anak mulai menyadari aturan-aturan dan hukum-hukum yang ditetapkan manusia, menilai suatu tindakan, dan mempertimbangkan akibat-akibat yang ditimbulkan oleh suatu perbuatan sekaligus mempertimbangkan maksud dari si pelaku.

2. Teori Psikoanalitik – Perasaan Moral/*Moral Emotion*

Menurut Freud dalam teori psikoanalisisnya, perasaan bersalah dan cemas merupakan inti dari perkembangan moral. Rasa bersalah muncul karena anak merasa melanggar norma, sehingga anak perlu melakukan penyesuaian diri terhadap standar norma dari masyarakat untuk mengurangi rasa bersalah. Ditinjau dari struktur kepribadian teori psikoanalisis terdiri dari id, ego dan superego, maka perkembangan superego dianggap sebagai agen moral untuk meredakan kecemasan, menghindari hukuman, menginternalisasi standart-standart mengenai benar dan salah. Kemudian emosi-emosi lain yang juga berkontribusi pada perkembangan moral ialah rasa malu karena berbuat salah dan rasa empati yang berfungsi mereaksi perasaan orang lain dengan respon emosional serupa dengan yang dirasakan orang tersebut.

3. Teori Sosial Kognitif – Perilaku Moral/*Moral Behavior*

Perilaku moral merupakan fokus dari perkembangan moral pendekatan sosial kognitif, yang menyatakan bahwa proses penguatan, hukuman, dan imitasi menerangkan tentang perkembangan moral anak. Ketika anak mendapatkan hadiah dari perbuatannya yang mematuhi norma atau peraturan sosial, maka ia akan mengulangi perbuatan tersebut. Demikian pula ketika anak mendapatkan hukuman atas apa yang ia langgar dalam norma atau aturan, maka perilaku itu cenderung akan dikurangi atau dihilangkan. Adapun hal yang mempengaruhi perilaku ialah situasi. Para tokoh perilaku dan kognitif sosial menekankan bahwa apa yang dilakukan anak dalam satu situasi sering kali hanya sedikit terkait dengan apa yang mereka lakukan disituasi lain. Seorang anak mungkin berbuat curang di kelas namun tidak dalam suatu permainan; seorang anak mungkin mencuri permen ketika sendiri, namun tidak mencuri ketika sedang bersama orang tua.

Teori sosial kognitif juga menekankan bahwa kemampuan menolak godaan sangat berkaitan dengan perkembangan kendali diri. Dalam mengendalikan diri, anak harus belajar menunda kepuasan, selain itu faktor-faktor kognitif merupakan

hal penting bagi pengendalian diri anak (Bandura, 2009, 2010a, b ; Santrock, 2011: h. 284). Pendapat tentang konsep-konsep tersebut apabila digabungkan sebagai satu kesatuan yang kontinyu dapat menyebabkan terbentuknya moralitas anak dalam perkembangan moralnya. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa uraian tentang teori-teori dasar perkembangan digunakan sebagai pencetus terbentuknya aspek-aspek perkembangan moral.

Permainan *Boy-boyan*

Bermain (*play*) merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya, tanpa mempertimbangkan hasil akhir. Kegiatan ini dilakukan secara sukarela dan tidak ada paksaan ataupun tekanan dari luar. Piaget menjelaskan bahwa bermain terdiri atas tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Sementara menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang tidak memiliki aturan kecuali ditetapkan oleh pemain sendiri (Hurlock, 1978).

Kategori permainan dibagi menjadi dua yakni bermain aktif atau pasif (hiburan). Dalam bermain aktif, kesenangan timbul dari apa yang dilakukan anak entah dalam kesenangan berlari, melompat, ataupun bermain peran. Sementara itu bermain hiburan kesenangan diperoleh dari kegiatan yang dilakukan orang lain. Adapun jenis permainan pada masa kanak-kanak ialah permainan bayi, permainan perorangan, permainan tetangga, permainan tim dan permainan dalam ruang (Hurlock, 1978).

Adapun jenis permainan dalam permainan *boy-boyan* yang akan digunakan dalam penelitian ini ialah permainan tim. Permainan *boy-boyan* merupakan permainan semi modern yang berasal dari provinsi Jawa Barat khususnya di daerah Sunda. Permainan ini muncul setelah kemerdekaan. Di setiap daerahnya, *boy-boyan* memiliki nama yang berbeda-beda. Misalnya, di daerah Pati, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan nama *Gaprek Kempung*. Di daerah Sunda, ada yang menyebutnya *boy-boyan*, ada juga yang menyebutnya *Bebencaran*. Bencer artinya terurai atau terpecah, sehingga *bebencaran* menunjuk pada upaya pemain untuk memencarkan potongan genting yang semula ditumpuk rapih. Dan di beberapa daerah lainnya permainan ini disebut *Gebokan*, karena katanya suara yang biasa ditimbulkan apabila bola karet yang digunakan dalam permainan mengenai anggota badan dari pemain akan menimbulkan suara “Gebok” (Anggraini & Mei, 2014). Meskipun memiliki sebutan yang berbeda-beda, pada intinya permainan *boy-boyan* ini adalah sama.

Permainan *boy-boyan* memiliki aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh pemain. Jika aturan tersebut dilanggar, maka anak akan menerima konsekuensi baik kekalahan ataupun hukuman. Oleh karenanya, dalam permainan *boy-boyan* memerlukan seorang fasilitator untuk memandu dan mengawasi jalannya permainan termasuk aturan-aturan yang diberlakukan serta memberikan refleksi-refleksi terkait konsep moralitas yang ada di permainan ini. Refleksi merupakan hal yang penting dalam permainan ini sebab dalam refleksi siswa dilatih untuk berfikir mengenai aspek-aspek konsep moralitas berdasarkan pengalaman yang telah mereka dapatkan dalam aturan-aturan permainan.

Permainan *boy-boy* sendiri biasanya terdiri dari lima hingga sepuluh pemain yang dibagi menjadi dua kelompok dan dilakukan di lapangan yang cukup luas. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki. Tentu saja bukan dikhususkan untuk anak laki-laki, anak perempuan juga bisa bermain *boy-boy*. Permainan ini umumnya dimainkan oleh anak usia 6-12 tahun. Peralatan yang digunakan dalam permainan ini ialah kreweng sebanyak 15 buah berbentuk uang-uangan yang terbuat dari tanah liat dan 2 buah bola tenis.

Permainan *Boy-boy* dan Moral

Menurut Hurlock (1978) bermain memiliki pengaruh dalam perkembangan anak, diantaranya pada perkembangan fisik dapat mengembangkan motorik halus dan kasar anak, pada perkembangan komunikasi anak akan belajar berkomunikasi agar dapat mengerti dan mengkomunikasikan apa yang akan disampaikan, penyaluran bagi emosi yang terpendam, penyaluran dari kebutuhan yang diinginkan, sumber belajar, rangsangan bagi kreatifitas, kemudian pada perkembangan wawasan diri anak akan mengetahui tingkat kemampuannya dibandingkan dengan temannya bermain, belajar bermasyarakat dan pada perkembangan moral anak akan belajar di rumah dan disekolah tentang apa yang dianggap baik dan apa yang dianggap buruk oleh kelompok karena tidak ada pemaksaan standar moral baik selain kelompok bermain.

Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa begitu banyak manfaat dari permainan terhadap perkembangan anak, termasuk permainan *boy-boy*. Berdasarkan hasil penelitian Anggraini & Mei (2014) menyatakan bahwa permainan *boy-boy* mampu mengembangkan nilai-nilai karakter yang meliputi karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan bertanggung jawab. Manfaat lain dari permainan *boy-boy* ialah memadukan kerja motorik anak dan juga mengasah kemampuan membuat strategi. Nilai-nilai lain yang terkandung dalam permainan *boy-boy* yaitu melatih kerja sama, konsentrasi serta mengajarkan dasar-dasar bangunan dan filosofi kehidupan, yakni memiliki fondasi agama, moral dan pendidikan yang kokoh (PlayPlus, 2016).

Aspek dalam moralitas juga dapat diungkap melalui permainan *boy-boy* seperti yang tersaji di Tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Indikator permainan boy-boy dalam konsep moralitas

No.	Aspek Moralitas	Indikator dalam Permainan
1.	Moral Reasoning	a) Konsep Benar <ul style="list-style-type: none"> - Jujur apabila melanggar peraturan - Tidak bermain curang - Suportif saat mengalami kekalahan b) Konsep Salah <ul style="list-style-type: none"> - Keluar dari garis batas arena permainan

		<ul style="list-style-type: none"> - Melangkah lebih dari satu langkah saat melempar bola - Melempar mengenai kepala pemain - Berbohong saat terkena lemparan bola - Mendorong teman - Menjegal teman saat berlari - Mengumpat
2. Moral <i>emotion</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peristiwa yang muncul saat bermain 2. Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain 	<ul style="list-style-type: none"> - Menyalahkan diri sendiri ketika terkena bola - Merasa bersalah saat kalah - Marah melihat teman satu tim terkena bola
3. Moral <i>conduct</i>	<ol style="list-style-type: none"> a) Perilaku Prososial <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi bola dengan teman setim - Bekerjasama melemparkan bola ke lawan - Bekerjasama menyusun kreweng - Menolong teman yang jatuh b) Penolakan perilaku antisosial <ol style="list-style-type: none"> 1. Penjaga Tidak mau diajak curang, seperti menghancurkan susunan kreweng 2. Pemain Tidak mau diajak berbohong. 	

Hipotesa

Permainan *Boy-boy* dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dalam rangka untuk mengetahui pengaruh permainan *boy-boy* sebagai media pembelajaran moral anak. Desain penelitian ini menggunakan eksperimen *nonequivalent control group design*, dimana kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak dipilih secara random kemudian dibandingkan. Dua kelompok diberi *pre-test*, perlakuan kemudian *post-test* (Sugiyono, 2011). Rancangan penelitian dapat digambarkan Tabel 2.

Tabel 2. Rancangan Penelitian

Kelompok	Rancangan Penelitian
E Group	: X_1 -----T----- X_2
C Group	: X_1 ----- X_2

Keterangan :

X_1 = *pre-test* yang dilakukan sebelum eksperimen dilakukan

T = eksperimen

X_2 = *post-test* setelah perlakuan/intervensi

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan permainan *boy-boyan* sebagai metode intervensi penelitian sebagai media untuk meningkatkan pembelajaran moral pada siswa SDN Ngembal Kabupaten Malang.

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini berjumlah 20 siswa dengan rentang usia 10 -12 tahun yang terdiri dari 10 siswa kelas V SDN Ngembal sebagai kelompok eksperimen dan 5 siswa kelas V dan 5 siswa kelas VI SDN Pajaran 1 sebagai kelompok kontrol. Pengambilan subjek menggunakan teknik *purposive sampling* dimana subjek secara acak diberikan skala dan penentuan subjek berdasarkan skor *pre-test* skala moralitas dengan kategori rendah, sedang dan tinggi. Adapun norma penentuan subjek dalam Tabel 3.

Tabel 3. Kategori Tingkat Moralitas

Rentang Nilai	Kategori
72-84	Sangat Tinggi
60-71	Tinggi
47-59	Sedang
35-46	Rendah
21-34	Sangat Rendah

Berdasarkan Tabel 3. Di atas dapat diketahui bahwa subjek dalam penelitian ini ialah siswa dengan skor *pre-test* skala moralitas rendah hingga tinggi yakni dari skor 35 hingga 71.

Variabel dan Instrumen

Penelitian ini menggunakan dua variabel yakni variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Adapun yang menjadi variabel bebas (X) adalah Permainan *Boy-boyan* dan variabel terikat (Y) adalah Moral.

Permainan *boy-boyan* adalah bentuk perlakuan yang dipandu oleh seorang fasilitator. Pentingnya peran fasilitator ialah untuk memandu dan mengawasi jalannya permainan serta memberikan refleksi-refleksi terkait konsep moralitas. Dalam permainan ini terdapat enam sesi yang setiap sesinya memiliki tujuan terkait aspek dalam konsep moralitas sebagai media pembelajaran moral siswa. Setelah diberikan permainan persesinya, fasilitator memberikan refleksi berupa pertanyaan-pertanyaan. Refleksi merupakan hal yang penting dalam permainan *boy-boyan* sebab dalam refleksi siswa dilatih untuk berfikir mengenai konsep benar dan salah, perasaan saat melakukan kesalahan dan perilaku dalam menolong teman berdasarkan pengalaman yang telah mereka dapatkan dalam permainan. Permainan ini melibatkan 10 siswa kelompok eksperimen yang kemudian terbagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok pemain dan kelompok penjaga. Kelompok pemain bertugas melemparkan bola ke kereweng hingga terjatuh hingga dapat tersusun kembali sementara kelompok penjaga menjaga kereweng agar tidak dapat tersusun dengan melemparkan bola kepada kelompok pemain.

Moral adalah suatu perkembangan yang dimiliki siswa kelas V SDN Ngembal terkait hal-hal yang melibatkan pikiran mengenai konsep benar dan salah, perasaan dan tindakan dengan mempertimbangkan aturan dan kebiasaan untuk mematuhi aturan yang dianggap sesuai dalam tatanan keluarga, sekolah bahkan masyarakat. SDN Ngembal merupakan sekolah yang terletak di Kec. Wajak Kab. Malang dengan jumlah siswa kelas V ialah 30 siswa dengan 10 perempuan dan 20 laki-laki.

Data penelitian diperoleh dari *instrument* penelitian menggunakan model pengukuran dengan skala yang didapatkan dari aspek konsep moralitas oleh Kochanska, Aksan, Forman dkk (2005) yaitu: penalaran moral, perasaan moral dan tindakan moral. Adapun jenis skala yang digunakan adalah skala *likert* dengan 45 item pernyataan yang terdiri dari empat kemungkinan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), sesuai (S), tidak sesuai (TS) dan sangat tidak sesuai (STS).

Instrumen penelitian kemudian diujikan kepada 94 siswa/I SDN Tunggulwulung 01 untuk mengetahui validitas dan realibilitas dari item skala yang telah dibuat. Adapun untuk hasil indeks validitas dan *Cronbach's Alpha* akan disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Indeks Validitas dan Reabilitas Item Alat Ukur Penelitian

Alat Ukur	Jumlah Item Diberikan	Jumlah Item Valid	Indeks Validitas	<i>Cronbach's Alpha</i>
Skala Moralitas	45 Item	21 Item	0.292-0.631	0.836

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas alat ukur moral menggunakan *SPSS for windows* ver. 21 diperoleh hasil 21 item valid. Hal ini berarti terdapat 24 item yang gugur dari 45 item yang diberikan saat diujikan. Kemudian hasil indeks validitas berada direntangan 0.292-0.631, sedangkan nilai *Cronbach's Alpha* sebesar 0.836

yang artinya item memiliki tingkat reliabilitas yang baik/kuat karena hampir mendekati angka 1.

Prosedur dan Analisa Data Penelitian

Pada penelitian ini akan dilakukan tiga prosedur utama sebagai berikut :

Prosedur pertama ialah tahap persiapan. Pada tahap persiapan peneliti melakukan pendalaman materi, pembuatan modul permainan *boy-boy* dan penyusunan alat ukur. Jumlah item skala ialah 45 item, kemudian peneliti melakukan *tryout* alat ukur kepada 94 siswa-siswi SDN Tunggulwulung 01 yang terdiri dari kelas 4, 5, dan 6. Setelah itu peneliti melakukan analisis untuk mengetahui validitas dan realibilitas item skala dengan menggunakan *SPSS for windows* ver. 21 dan hasil dari analisis menunjukkan bahwa hanya terdapat 21 item yang valid. Setelah melaksanakan *tryout*, pada tanggal 9 desember 2016 peneliti melakukan uji kelayakan permainan *boy-boy* (simulasi) pada santri TPQ di Mushalla Al-Muttaqien Dermo, Malang. Kemudian pada 10 januari 2017 peneliti menyebarkan skala kepada 30 siswa/i kelas V SDN Ngembal dilanjutkan pada 11 januari 2017 menyebarkan skala kepada 51 siswa/i SDN Pajaran 01 untuk memperoleh skor *pre-test*. Setelah memperoleh data *pre-test*, peneliti menyeleksi subjek berdasarkan norma kelompok (menggunakan acuan *hipotetik*). Adapun 10 siswa yang memiliki skor moralitas yang rendah, sedang hingga tinggi kemudian diajak untuk melakukan intervensi permainan *boy-boy*, sementara 10 siswa lainnya tidak diberikan perlakuan berupa permainan *boy-boy*.

Prosedur kedua ialah pelaksanaan intervensi yakni permainan *boy-boy*. Permainan *boy-boy* dilakukan pada hari sabtu dan minggu tepatnya tanggal 13 dan 14 januari di halaman SDN Ngembal. Pada pertemuan hari pertama terdiri dari 4 sesi, sementara pada sesi kedua terdapat 2 sesi. Pada Tabel 5. di bawah ini merupakan uraian persesi dari permainan *boy-boy* yang digunakan.

Tabel. 5 Prosedur Permainan *Boy-boy*

Perlakuan	Aspek yang diungkap
a) Sesi 1 - Simulasi Permainan - Evaluasi Permainan	Pada sesi ini, diadakan simulasi untuk memastikan subjek memahami perannya sebagai kelompok penjaga dan pemain serta memahami aturan yang diberlakukan dalam permainan.
b) Sesi 2 - Permainan <i>Boy-boy</i> ke- I - Refleksi dan Pembelajaran	Pada permainan sesi kedua diharapkan adanya peningkatan aspek penalaran moral atau <i>moral reasoning</i> , yang mana subjek mampu memahami konsep benar dan salah dalam suatu permainan ketika diberlakukan suatu aturan.
c) Sesi 3 - Permainan <i>Boy-boy</i> ke-II	Di sesi ketiga ini, peneliti ingin mengungkap aspek perasaan moral atau <i>moral emotion</i> , seperti : kegelisahan, rasa bersalah, keprihatinan dan rasa

- Refleksi ke-II	empati untuk mengetahui bagaimana perasaan anak ketika melanggar aturan dalam permainan.
d) Sesi 4	Sesi keempat mengungkapkan perilaku moral seperti perilaku prososial, misalnya berkerja sama membantu teman satu tim agar tidak terkena bola serta melakukan penolakan perilaku antisosial atau perilaku yang tidak sesuai dengan aturan yang diberlakukan. Contohnya menolak bermain curang.
- Permainan <i>Boy-boyan</i> ke-III	
- Refleksi ke-III	
e) Sesi 5	Pada sesi kelima, mengukur ketiga aspek yaitu <i>moral reasoning</i> , <i>moral emotion</i> dan <i>moral conduct</i> dengan melihat 3 video permainan yang telah dilakukan dipertemuan pertama. Subjek diminta untuk melihat perilaku seperti apa yang masih salah dan tidak sesuai dengan aturan permainan, kemudian mereka mengungkapkan perasaannya ketika melakukan hal tersebut.
- Penayangan Video	
- Refleksi	
f) Sesi 6	Di sesi keenam, mengukur ketiga aspek yaitu <i>moral reasoning</i> , <i>moral emotion</i> dan <i>moral conduct</i> dengan melakukan permainan yang terakhir kemudian melihat apakah ada peningkatan terhadap ketiga aspek tersebut.
- Permainan <i>Boy-boyan</i> ke-IV	
- Refleksi ke-IV	
- Komentar	

Tiga hari setelah dilaksanakan permainan *boy-boyan* yakni pada hari Kamis 19 Januari 2017 peneliti menyebarkan skala *post-test* kepada 10 siswa kelas V SDN Ngembal sebagai pembandingan apakah ada perubahan sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dan menyebarkan skala ke SDN Pajaran pada Senin 15 Januari 2017 untuk melihat apakah ada peningkatan atau penurunan pada siswa yang tidak diberikan perlakuan.

Tahap terakhir yaitu Analisa. Pada tahap ini peneliti menganalisa hasil dari keseluruhan proses intervensi. Kemudian menginput data-data yang telah diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* dan diolah menggunakan *ms. Excel* dan program SPSS for windows ver. 21 dengan menggunakan *paired sample t test* untuk menganalisa perbandingan *pre-test* dan *post-test* kelompok dan menggunakan *independent sample t test* untuk mengetahui adakah perbedaan antara kelompok kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan dengan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan. Selanjutnya peneliti membahas keseluruhan hasil analisa dengan data hasil observasi selama proses intervensi. Terakhir, peneliti mengambil kesimpulan dari penelitian yang telah dilakukan.

HASIL PENELITIAN

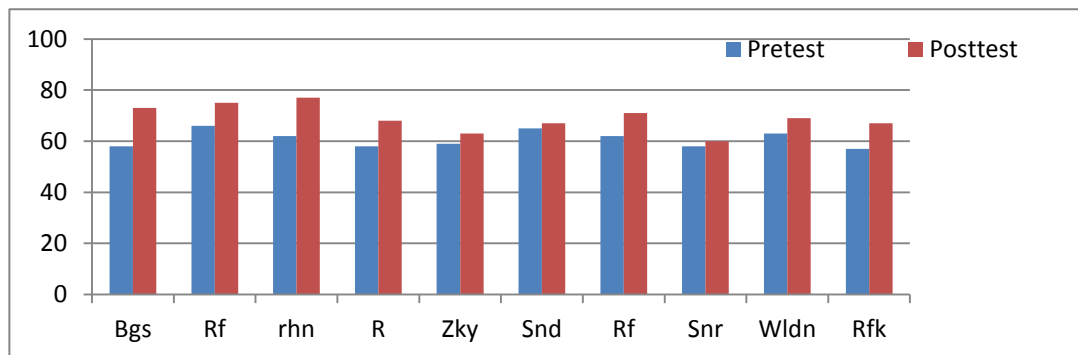
Setelah penelitian dilakukan, diperoleh beberapa hasil yang akan dipaparkan dengan tabel-tabel berikut. Tabel 6 merupakan karakteristik subjek yang turut serta dalam penelitian permainan *boy-boyan* sebagai media pembelajaran moral.

Tabel. 6 Karakteristik Subjek Penelitian

Kategori	Kelompok Eksperimen	Presentasi	Kelompok Kontrol	Presentasi
Usia				
10 tahun	3	30%	3	30%
11 tahun	4	40%	4	40%
12 tahun	3	30%	3	30%
Jenis Kelamin				
Laki- laki	10	100%	10	100%
Tingkat Moral				
Sedang	5	50%	3	30%
Tinggi	5	50%	7	70%
Rata-rata <i>Pre-test</i>	60.8		62	

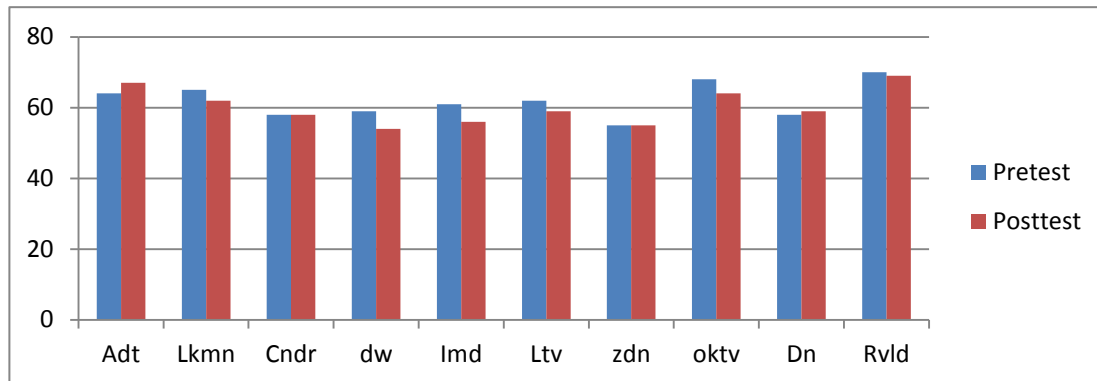
Dari Tabel 6 tersebut, diketahui 6 subjek berusia 10 tahun, 8 subjek berusia 11 tahun dan 6 subjek berusia 12 tahun. Keseluruhan subjek dalam kondisi tingkat moralitas tinggi batas bawah berdasarkan kategori tingkat konsep moralitas. Masing-masing kelompok terdiri dari 10 siswa laki-laki. Adapun rata-rata skor *pre-test* kedua kelompok dalam kategori yang sama.

Langkah selanjutnya peneliti membuat gambar diagram untuk mengetahui perbedaan masing masing kelompok sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen dan sebelum dan sesudah tanpa diberikan perlakuan pada kelompok kontrol. Berikut sajian gambar diagram kelompok eksperimen dan kelompok kontrol



Gambar 1. Diagram pre-test dan post-test subjek kelompok eksperimen

Berdasarkan hasil Gambar 1. Diagram diketahui bahwa terdapat kenaikan skor *post-test* kesepuluh subjek dari skor *pre-test* atau skor sebelum diberikan perlakuan berupa permainan *boy-boyan*. Hal ini menunjukkan terdapat perbedaan kategori siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Sebelum diberikan perlakuan Bgs dan Rhn berada dikategori sedang kemudian naik menjadi kategori sangat tinggi, Rf dari kategori tinggi menjadi sangat tinggi, R, Zky, Snr dan Rfk dari ketegori sedang menjadi tinggi, lalu Snd, Rf dan Wldn berada diketegori yang tetap hanya saja terjadi kenaikan skor.



Gambar 2. Diagram pre-test dan post-test subjek kelompok kontrol

Dari hasil Gambar 1. Diagram *pre-test* dan *post-test* di atas menunjukkan bahwa dari 10 subjek terdapat enam subjek yang mengalami penurunan skor yaitu Lkmn, Dw, Imd, Ltv, Oktv dan Rvld. Dua diantara keenam subjek tersebut yakni Imd dan Ltv berada pada kategori tinggi menjadi sedang dan keempat lainnya hanya mengalami penurunan skor. Kemudian dua subjek lain yaitu Cndr dan Zdn berada pada skor yang tetap sementara dua lainnya yaitu Adt dan Dn mengalami peningkatan skor perkembangan moral.

Sebelum memberikan perlakuan berupa permainan *boy-boyan*, peneliti menganalisis skor moralitas pada kedua kelompok tersebut dengan menggunakan uji *independent sample t test* untuk melihat kesetaraan antara kedua kelompok.

Tabel 7. Deskriptif uji *independent sample t test pre-test dan post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	N	t	P
Eksperimen	10	0.287	0.287
Kontrol	10		

Berdasarkan hasil uji analisis *independent sample t test* pada Tabel 7 diperoleh hasil $p > 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan signifikan pada skor moralitas kedua kelompok. Maka, dapat disimpulkan kondisi kedua kelompok dalam keadaan setara sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen berupa permainan *boy-boyan*.

Setelah mengetahui kesetaraan kedua kelompok, peneliti kemudian menganalisis skor moralitas kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberi perlakuan berupa permainan *boy-boy* dan kelompok kontrol yang tanpa diberikan perlakuan dengan menggunakan uji *paired simple t test* untuk melihat adakah perbedaan atau tidak.

Tabel. 8 Deskriptif uji *paired simple t test* data *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen

Kelompok	N	Pre-test	Pos-ttest	T	P
Eksperimen	10	60.8	69	-5.506	0.000
Kontrol	10	62	60.3	1.984	0.07

Berdasarkan hasil uji analisis *paired simple t test* pada Tabel 8 dapat diketahui kelompok eksperimen memiliki nilai $p < 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada skor moralitas siswa pada kondisi *pre-test* dan *post-test*. Sementara itu, berdasarkan hasil uji analisis *paired simple t test* pada tabel kelompok kontrol tersebut diperoleh hasil nilai $p > 0.05$. Hasil tersebut menunjukkan tidak terdapat perbedaan yang signifikan pada skor moralitas kelompok kontrol pada kondisi *pre-test* dan *post-test*.

Langkah terakhir untuk hasil penelitian, peneliti melakukan analisis uji *independent sample t test* untuk melihat perbedaan skor moralitas kelompok kontrol dibandingkan dengan kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan berupa permainan *boy-boy*. Nilai yang digunakan ialah selisih skor moralitas saat *pre-test* dan *post-test*. Berikut adalah Tabel deskriptif hasil uji *independent sample t test*.

Tabel 9. Deskriptif uji *independent sample t test* *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Kelompok	N	t	P
Eksperimen	10	5.762	0.000
Kontrol	10		

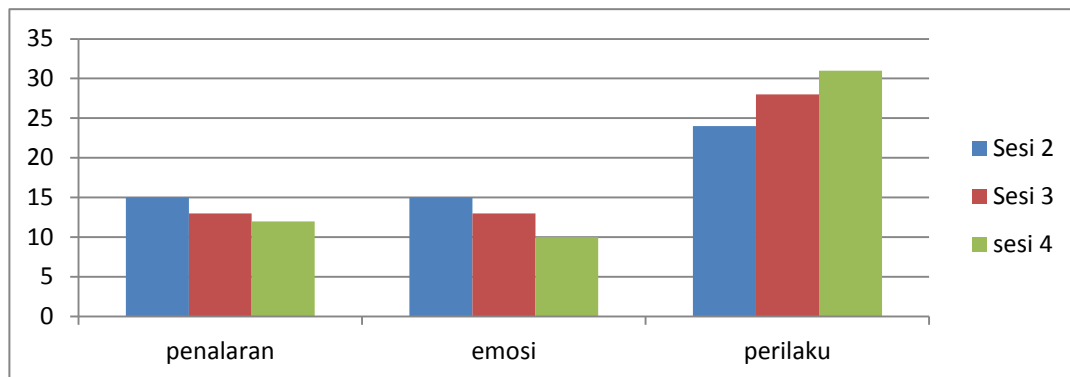
Berdasarkan Tabel 9 *independent sample t test*, diketahui nilai $p < 0.05$. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan skor moralitas yang signifikan antara kelompok eksperimen yang telah diberikan perlakuan berupa permainan *boy-boy* dibandingkan dengan kelompok kontrol. Hal ini berarti skor moralitas pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan *boy-boy* lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol.

Berdasarkan hasil analisis kuantitatif yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini dapat diterima yaitu permainan *boy-boy* dapat digunakan sebagai media pembelajaran moral pada siswa SDN Ngembal

Kabupaten Malang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat moral kelompok eksperimen lebih tinggi setelah diberikan permainan *boy-boy* dibandingkan kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Hasil Observasi

Berikut sajian gambar diagram hasil observasi selama permainan *boy-boy* berlangsung :



Gambar 3. Diagram observasi permainan *boy-boy*

Dari gambar diagram di atas menunjukkan selama permainan berlangsung, terdapat peningkatan maupun penurunan. Penurunan terjadi pada aspek penalaran moral hal ini membuktikan anak mengalami peningkatan pemahaman tentang konsep benar dan salah akan aturan yang diberlakukan selama permainan *boy-boy*. Sehingga pelanggaran peraturan yang dilakukan semakin berkurang. Sementara itu, penurunan juga terjadi pada aspek perasaan moral. Hal ini menunjukkan perasaan bersalah ketika melanggar aturan meningkat oleh karenanya perilaku menyalahkkan diri sendiri dan teman saat kalah berkurang. Kemudian peningkatan terjadi pada aspek perilaku moral, hal ini menunjukkan subjek mengalami peningkatan perilaku prososial seperti: bekerjasama melempar bola ke lawan maupun menyusun kereweng, berbagi bola dengan teman satu tim dan membantu teman satu tim. Dengan demikian dapat disimpulkan subjek mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran moral baik penalaran moral, emosi moral dan perilaku moral selama permainan *boy-boy* berlangsung.

DISKUSI

Penelitian ini yang menunjukkan adanya peningkatan pembelajarann moral pada siswa kelas V SDN Ngembal Kabupaten Malang melalui permainan *boy-boy*. Hal ini dibuktikan dengan adanya perbedaan tingkat moral siswa dari kondisi kedua kelompok yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang setara sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) hingga terjadi peningkatan pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan (*post-test*). Keberhasilan dari penelitian ini dianalisis

berdasarkan uji *paired sample t test* dan *independent sample t test* pada kedua kelompok dan menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah diberikan perlakuan berupa permainan *boy-boyan*.

Bermain (*play*) merupakan setiap kegiatan yang dilakukan untuk kesenangan yang ditimbulkannya. Rubin, Fein, dan Vandenberg (1983), mendefinisikan aspek bermain sebagai penelitian yang termasuk disposisi psikologis, suatu perilaku yang dapat diamati, dan konteks terjadinya. Lebih umum, sejumlah teori dan peneliti Hutt Krasnor and Pepler, Lieberman, dan Neumann telah sepakat bahwa bermain mencakup kualitas seperti motivasi diri dikenakan, kontrol, tujuan, dan aturan, serta keterlibatan aktif dan nonliterality (Bergen, 2015). Bermain memiliki peran dalam pembelajaran dan perkembangan, banyak studi yang menghubungkan bermain dengan berbagai jenis permainan memiliki kontribusi untuk pembelajaran dan pengembangan di kognitif, bahasa, sosial, akademik, dan domain lainnya. Menurut Piaget bermain untuk mengasimilasi pengalaman sehari-hari mereka dalam skema kognitif mereka yang ada. Menurutnya bermain bayi seperti bermain praktek, yang melibatkan mengulangi tindakan main-main sama, dengan elaborasi bertahap tindakan ini. Piaget juga mengamati bahwa kepura-puraan menjadi modus dominan bermain pada anak usia dini, dan ia mengidentifikasi permainan dengan aturan sebagai jenis umum dari bermain untuk anak-anak usia SD (Bergen, 2015).

Permainan *boy-boyan* merupakan jenis permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran moral. Permainan ini merupakan permainan semi modern yang berasal dari provinsi Jawa Barat khususnya di daerah Sunda. Permainan *boy-boyan* muncul setelah kemerdekaan. Di setiap daerahnya, *boy-boyan* memiliki nama yang berbeda-beda. Misalnya, di daerah Pati, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan nama *Gaprek Kempung*. Di daerah Sunda, ada yang menyebutnya *boy-boyan*, ada juga yang menyebutnya *Bebencaran*. *Bencer* artinya terurai atau terpecah, sehingga *bebencaran* menunjuk pada upaya pemain untuk memencarkan potongan genting yang semula ditumpuk rapih. Dan di beberapa daerah lainnya permainan ini disebut *Gebokan*, karena katanya suara yang biasa ditimbulkan apabila bola karet yang digunakan dalam permainan mengenai anggota badan dari pemain akan menimbulkan suara “Gebok” (Anggraini & Mei, 2014).

Pada penelitian ini permainan dipimpin oleh fasilitator guna memandu, mengawasi dan memberikan refleksi kepada siswa. Melalui refleksi yang telah diberikan siswa diharapkan mampu menyediakan pengalaman-pengalaman terkait tentang aturan sebab refleksi-refleksi yang diberikan dalam permainan ini menggungkap aspek-aspek dari moralitas. Refleksi diberikan setelah permainan pada setiap sesinya. Fasilitator memberikan refleksi berupa pertanyaan-pertanyaan dari pengalaman siswa terkait aturan saat bermain *boy-boyan* kemudian dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari dalam aturan di sekolah maupun di masyarakat. Sehingga subjek dapat memperoleh dan mengaplikasikan pada kehidupan nyata melalui refleksi-refleksi yang telah diberikan pada setiap sesinya sebab disetiap refleksi mampu

Pada saat proses refleksi, siswa dilatih untuk memperoleh pemahaman dan perasaan mengenai aturan yang diberlakukan dalam keluarga, sekolah dan masyarakat sehingga harapannya pengalaman-pengalaman siswa yang tidak sesuai dengan aturan yang telah disampaikan dapat berkurang dan mengaplikasikan perilaku baru yang sesuai dengan aturan yang ada. Sebelum peneliti menyampaikan maksud dari tiap sesi permainan, siswa terlebih dahulu dilatih untuk menemukan sendiri pelajaran-pelajaran yang diperoleh dari setiap sesi permainan. Metode seperti itu merupakan metode pembelajaran *Experiential Learning*, yang mana menurut Kolb (dalam Schenck & Jessie, 2015) mengemukakan bahwa belajar adalah proses dimana pengetahuan diciptakan melalui transformasi pengalaman dan hasil pengetahuan dari kombinasi mengenggam dan mengubah pengalaman.

Menurut Kolb (dalam Moon, 2004) terdapat lima tahapan pembelajaran dalam metode *experiential learning* yaitu: *experience* yang mana pada tahap ini lebih mengutamakan interaksi dengan lingkungan, serta menghasilkan informasi yang melibatkan feeling atau perasaan, *publishing* pada tahap ini, siswa mengingat apa yang dialami dan melaporkan segala sesuatu yang mereka lihat, *processing* tahap ini melibatkan data sharing dari tahap kedua, data hasil sharing ini harus diolah dan harus sistematis, *generalize* menyimpulkan tentang pentingnya peristiwa apa yang dipelajari dari pengalaman dan *applying* pada tahap ini siswa akan menerapkan apa yang telah dipelajari untuk hasil yang optimal (Farisma, 2014).

Menurut psikolog perkembangan, moralitas didefinisikan sebagai kognisi, perilaku, dan emosi yang terkait dengan isu-isu keadilan, keadilan, dan bahaya yang disengaja dengan kata lain, moral merupakan kemampuan untuk menilai benar dari salah, untuk menganggap suatu tindakan dapat diterima secara moral atau tidak, mengalami atau melaporkan emosi yang memotivasi perilaku moral, memiliki niat moral yang menimpa preferensi mengorientasikan diri, dan seseorang berperilaku secara konsisten dengan moral (Geldof & Patricia, 2011). Sementara moral dalam Kochanska, Perry dan Bussey adalah proses dimana anak-anak memperoleh konsep benar dan salah serta memiliki kemampuan dalam mengatur perilaku untuk mematuhi aturan yang dianggap sesuai masyarakat (Termini & Jeannie, 2007).

Terdapat 3 konsep dalam moralitas menurut Kochanska : 1. *Moral reasoning* hal ini didefinisikan sebagai pemahaman tentang konsep-konsep yang membentuk benar dan salah 2. *Moral emotion* atau bagian afektif moralitas, termasuk perasaan dan pengalaman anak. Para peneliti telah mendefinisikan emosi moral mempengaruhi sebagai rasa bersalah, rasa tidak nyaman, perhatian, dan empati mengikuti suatu pelanggaran dan 3. *moral conduct* adalah komponen perilaku moral dan terdiri dari dua bagian. Yang pertama adalah keterlibatan dalam perilaku prososial atau perilaku membantu dan yang kedua adalah resistensi atau hambatan untuk terlibat dalam perilaku antisosial seperti mencuri (Termini & Jeannie, 2007).

Penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan dapat menggugah perkembangan moral ialah penelitian Hurlock (1978) sebab melalui kelompok bermain anak mendapatkan pemaksaan standar moral yang paling teguh. Kemudian

Freud melihat bermain sebagai kekuatan yang kuat dalam pengembangan moral terkait emosi, dan ia menggunakan teknik imajinatif untuk membantu orang dewasa memahami awal sumber rasa bersalah, rasa malu dan memikirkan konsekuensi perbuatan tidak pantas. Sementara itu, tokoh lain Piaget dan Vygotsky melihat bermain mempengaruhi perkembangan penalaran moral dan pengendalian diri (Bergen & Darrel, 2011). Adapun penelitian terbaru mengenai pengaruh permainan *boy-boy* pada perkembangan moral peneliti belum menemukan hal tersebut karena sejauh ini berdasarkan penelitian yang ada, permainan *boy-boy* digunakan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Yos Sudarso Kecamatan Sukorejo Kota Blitar (Evi, 2012). Sementara penelitian lain menunjukkan permainan *boy-boy* memiliki keefektifan model permainan dalam pembelajaran tematik terintegrasi terhadap hasil belajar tema “Diriku” siswa kelas 1 SDN Pandeanlamper 5 Semarang (Anggraini & Mei, 2014).

Berdasarkan hasil uji analisis *paired simple t test* dan *independent sample t test* pada kedua kelompok diperoleh hasil $p < 0.05$ ($p = 0.000$). Hasil tersebut memberikan gambaran bahwa adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan berupa permainan *boy-boy*. Dengan demikian, permainan *boy-boy* dapat digunakan sebagai salah satu media dalam pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar. Selain itu aktivitas permainan ini sangat mudah dan menarik untuk dimainkan serta dimainkan dimanapun dan kapanpun.

Dari berbagai kelebihan yang dijelaskan di atas, bukan berarti menunjukkan penelitian ini tidak memiliki kekurangan. Berbagai hambatanpun muncul pada penelitian ini yakni kesulitan yang penulis alami ketika menyusun item-item pernyataan pada skala yang akan dibuat agar bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh anak-anak. Saat turun lapang peneliti menyebarkan skala ke 2 SD yaitu SDN Sumbersekar 02 Dau dan SDN Dadaprejo 01 Batu untuk mencari subjek yang sesuai kriteria akan tetapi berdasarkan hasil skor dikedua sekolah tersebut sudah menunjukkan skor moralitas siswa yang tinggi. Kesulitan mencari subjek ini merupakan indikasi dari banyaknya siswa yang dalam pengisian skala melakukan *faking good* atas item-item pernyataan dilema *moral*. Kesulitan lainnya ialah dari mendapatkan alat permainan berupa kreweng yang terbuat dari tanah liat dengan ukuran yang sama dan saat diberikan perlakuan di halaman depan sekolah ada beberapa ibu-ibu yang keluar masuk di arena permainan untuk mengantar dan menjemput anaknya.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan tingkat moral antara kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan berupa permainan *boy-boy* dibandingkan kelompok kontrol yang tanpa diberikan perlakuan dengan nilai $p = 0.000$ ($p < 0.05$). Penelitian ini membuktikan bahwa pemberian permainan *boy-*

boyan mampu meningkatkan skor moralitas siswa sekolah dasar. Implikasi dari penelitian ini meliputi bagi pihak sekolah, diharapkan dapat menggunakan permainan *boy-boy* ini sebagai salah satu permainan dalam olahraga sebagai media dalam pembelajaran moral siswa sekolah dasar. Kemudian guru dapat menjadi fasilitator guna memandu, mengawasi dan memberikan refleksi kepada siswa. Lalu keluarga dapat lebih memperkenalkan dan mempertahankan permainan tradisional yang mulai hilang kepada siswa sebab terdapat banyak nilai-nilai positif didalam setiap permainan tradisional. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama disarankan untuk mengembangkan variabel terikat untuk dapat menggali apa saja manfaat dari permainan *boy-boy*. Selain itu juga dapat mengembangkan permainan *boy-boy* dengan menambah refleksi dalam permainan untuk mengungkapkan aspek lain yang belum terungkap dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Aji, W. (2015). *KPAI catat tren anak sebagai pelaku kekerasan meningkat*. -, Diakses pada 20 Oktober 2016 dari <http://www.tribunnews.com/nasional/2015/12/30/kpai-catat-tren-anak-sebagai-pelaku-kekerasan-meningkat>.
- Anggraini, C.C.D., & Mei, F.A.U. (2014). Keefektifan model permainan *boy-boy* terhadap hasil belajar tema “diriku” siswa kelas I SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, 1, (1), 92-98.
- Bergen, D. (2015). Psychological approaches to the study of play. *American Journal of Play*, 7, (3), 101-128.
- Bergen, D., & Darrel, D. (2011). Influences of technology-related playful activity and thought on moral development. *American Journal of Play*, 4, (1), 80-99.
- Damarjati, D. (2016). *Viral di medsos, bocah SD melawan ibu guru*. -, Diakses pada 24 November 2016 dari <https://news.detik.com/berita/3326185/viral-di-medsos-bocah-sd-melawan-ibu-guru>.
- Din/Edy. (2016). *Siswa SD diperkosa temannya*. -, diakses pada 24 November 2016 dari <http://radarsolo.jawapos.com/read/2016/10/26/4746/siswa-sd-diperkosa-temannya>.
- Durkheim, E. (1961). *Pendidikan moral (suatu studi teori dan aplikasi pendidikan)*. Jakarta: Erlangga.
- Dwipa, A.A. (2015). *Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak motorik kasar pada siswa putra sekolah dasar*. Skripsi, Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Dwiyanti, R. (2013). Peran orang tua dalam perkembangan moral anak (kajian teori Kohlberg). *Prosiding Seminar Nasional Parenting*. 161-169.
- Evi, R. F. (2012). *Penggunaan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan kemampuan motorik kasar anak kelompok B TK Yos Sudarso kecamatan Sukorejo kota Blitar*. Skripsi, Jurusan PG PAUD Universitas Negeri Malang, Malang.
- Farisma, S.D. (2014). *Keefektifan penggunaan metode pembelajaran berbasis pengalaman (experiential learning) dalam meningkatkan keterampilan menulis karangan argumentasi siswa kelas X MAN Yogyakarta III*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Hawley, P.H., & Geldhof, J.G (2012). Preschoolers' sosial dominance, moral cognition, and moral behavior: an evolutionary perspective. *Journal of Experimental Child Psychology*, 18–35.
- Hurlock, B.E. (1998a,b). *Perkembangan anak edisi keenam*. Jakarta : Erlangga.
- Khasanah, D.U. (2014). *Pendidikan karakter melalui dolanan anak tradisional sebagai jembatan antara kelas, keluarga,dan komunitas dikampung pintar Pandes Panggungharjo Sewon Bantul Yogyakarta*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Agama Islam UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, Yogyakarta.
- Maryam, S. (2012). Peningkatan moral anak usia dini melalui boneka jari di taman kanak-kanak Negeri 1 Koto Tuo Kabupaten Sijunjung. *Jurnal Pesona PAUD I*, (1), 1-10.
- Mukti, A.H. (2016) *Memprihatinkan, anak-anak dari tiga SD di semarang terlibat tawuran bawa senjata tajam*. -, Diakses pada 24 November 2016 dari [http : // www.tribunnews. com /regional/ 2016/11/24 memprihatinkan-anak-anak-dari-tiga-sd-di-semarang-terlibat-tawuran-bawa-senjata-tajam](http://www.tribunnews.com/regional/2016/11/24/memprihatinkan-anak-anak-dari-tiga-sd-di-semarang-terlibat-tawuran-bawa-senjata-tajam).
- Muslimah, S. (2016). *KPAI lapor kominfo soal heboh akun Awkarin dan Anya Geraldine*. -, Diakses pada 25 November 2016 dari news.detik.com/berita/d-3301923/kpai-lapor-kominfo-soal-heboh-akunawkarin-dan-anya-geraldine.
- Rahim, H., & Maila, D. H. R. (2012). The use of stories as moral education for young children. *International Journal of Sosial Science and Humanity* 2, (6), 456-458.
- Rahiem, M.D.H., Nur, S.M.A., & Rahim, H. (2012). School culture and the moral development of children. *International Journal of Sosial Science and Humanity* 56, (23), 114-118.

- Rifa'I, H. (2012). *Upaya pengembangan moral melalui layanan bimbingan kelompok siswa Kelas VII SMP 2 Mejobo Kudus*. Skripsi, Program Studi Bimbingan Dan Konseling Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muria Kudus, Kudus.
- Santrock, J. W. (2011). *Life-span development "perkembangan masa hidup" edisi ketigabelas jilid 1*. Jakarta : Erlangga.
- Schenck & Jessie. (2015). Evolving Kolb: Experiential education in the age of neuroscience. *Journal of Experiential Education* 38, (1) 73 –95
- Saudah, S. (2014). Bahasa posif sebagai sarana pengembangan pendidikan moral anak. *Jurnal* 14, (1), 67-84.
- Suciati, R. (2009). *Perkembangan moral anak tunggal pada usia 15 – 18 tahun*. Skripsi, Jurusan Psikologi, Universitas Gunadarma, Jakarta.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif dan kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Termini, K.A., & Jeannie A.G. (2007). Moral behaviors: what can behaviorists learn from the developmental literature?. *International Journal of Behavioral Consultation and Therapy* 3, (4), 477-493.
- Tim Penyusun PlayPlus Indonesia. (2016). *Ensiklopedia permainan tradisional anak indonesia*. Jakarta : Erlangga.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

1. Reliabilitas Skala

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,836	21

Item Statistics

	Mean	Std. Deviation	N
Item_1	2,68	,999	50
Item_3	3,62	,602	50
Item_4	2,68	1,039	50
Item_5	3,44	,675	50
Item_6	3,36	,663	50
Item_9	3,80	,404	50
Item_10	2,74	,965	50
Item_15	3,46	,762	50
Item_18	2,76	,771	50
Item_19	3,46	,676	50
Item_20	3,58	,642	50
Item_23	3,12	,746	50
Item_30	3,22	,737	50
Item_31	3,48	,646	50
Item_32	3,22	,708	50
Item_34	3,40	,670	50
Item_35	3,34	,688	50
Item_39	3,30	,763	50
Item_42	3,34	,745	50
Item_44	3,68	,587	50
Item_45	3,64	,663	50

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Item_1	66,64	48,317	,456	,827
Item_3	65,70	52,418	,329	,832

Item_4	66,64	48,398	,427	,830
Item_5	65,88	51,047	,430	,828
Item_6	65,96	50,488	,502	,825
Item_9	65,52	53,112	,403	,831
Item_10	66,58	49,677	,371	,832
Item_15	65,86	50,980	,376	,831
Item_18	66,56	48,292	,631	,819
Item_19	65,86	50,572	,480	,826
Item_20	65,74	52,115	,337	,832
Item_23	66,20	51,592	,327	,833
Item_30	66,10	52,010	,292	,834
Item_31	65,84	52,300	,314	,833
Item_32	66,10	50,092	,504	,825
Item_34	65,92	51,259	,411	,829
Item_35	65,98	49,816	,552	,823
Item_39	66,02	50,673	,405	,829
Item_42	65,98	50,714	,413	,829
Item_44	65,64	52,439	,337	,832
Item_45	65,68	52,385	,295	,834

Scale Statistics

Mean	Variance	Std. Deviation	N of Items
69,32	55,651	7,460	21



**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG**

Jalan Raya Tlogomas No. 246, Telp. (0341) 464318 Pes. 134, Fax: (0341) 460782, Malang

Assalamualaikum Wr. Wb.

Kami adalah mahasiswa Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang yang sedang melakukan penelitian untuk memenuhi tugas akhir dengan tema “Perkembangan Moral”. Oleh karena itu, saya mengharapkan bantuan dari saudara/i untuk mengisi instrumen penelitian ini sesuai dengan kondisi yang saudara/i rasakan. Atas kesediaan saudara/i untuk kerja sama dalam penelitian ini, kami ucapkan terima kasih.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Petunjuk Pengisian :

1. Jawablah pernyataan di bawah ini dengan memberi tanda checklist (√) pada kolom jawaban yang anda anggap sesuai dengan diri anda.
2. Apabila anda ingin mengganti pilihan jawaban, berilah tanda (=) pada jawaban yang anda pilih sebelumnya, kemudian berilah tanda check (√) pada jawaban yang baru.

Keterangan :

STS = Sangat tidak setuju, TS = Tidak setuju, S = Setuju, SS = Sangat setuju

Identitas

1. Nama :
2. Usia :
3. Jenis Kelamin : L / P
4. Kelas :

No.	Pernyataan	STS	TS	S	SS
1	Tidak apa-apa berkata kasar pada teman yang nakal				
2	Ketika bosan lebih baik tidak mendengarkan penjelasan guru yang mengajar di kelas				
3	Saya boleh membentak teman yang mengganggu saat mengerjakan tugas				

4	Berbicara dengan teman sebangku saat guru mengajar tidak apa-apa, selama guru tidak melihat				
5	Jika sangat lapar, saling mendorong ketika membeli makan di kantin diperbolehkan				
6	Ketika lapar tidak masalah mengambil uang di dompet ibu yang tertinggal di meja				
7	Berbagai cara boleh dilakukan untuk menjadi juara				
8	Mencontek boleh dilakukan ketika tidak belajar malam harinya				
9	Saya biasa saja melihat teman yang suka pamer kehilangan barangnya				
10	Saya jengkel ketika ada teman yang memiliki barang yang lebih bagus				
11	Ketika teman yang suka mengganggu tertimpa musibah saya merasa senang				
12	Saya merasa biasa saja melihat teman yang saya benci dihormati teman lain				
13	Saya tidak perlu merasa sedih ketika teman yang nakal sedang sakit				
14	Saya tidak menghiraukan waktu pulang ketika sedang asyik bermain				
15	Saya membiarkan teman yang mencontek karena itu bukan urusan saya				
16	Saya ikut mengolok-olok teman, ketika teman-teman lain melakukannya				
17	Ketika melihat teman baik saya kesusahan membawa barang, saya membiarkannya				
18	Demi menjaga pertemanan, saya membela teman baik saya meskipun dia bersalah				
19	Saya tidak berbagi makanan yang saya miliki kepada teman ketika saya sangat lapar				
20	Karena demi persahabatan, saya mau diajak membolos sekolah				
21	Saya selalu membantu teman yang kesulitan di kelas meskipun dia pernah menyakiti saya				

"Permainan Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Perkembangan Moral Pada Siswa Sekolah Dasar"



Oleh:

Icha Syahrani

Ria Rizki

Nur Intan W

Laila Indra L

Mifthahul Rizki

Maju mundurnya suatu bangsa mendatang juga terletak dipundak generasi muda. Diambang pintu kedewasaan menanti tugas-tugas yang harus mereka penuhi, maka bekal-bekal tertentu sangat perlu dipersiapkan bagi mereka. Hal ini seperti yang dikatakan oleh Prof. Dr. Winarno Surakhmad (1980):

“...Suatu fakta didalam sejarah perkembangan umat yang memelihara kelangsungan hidupnya untuk senantiasa menyerahkan, mempercayakan hidupnya ditangan generasi yang lebih muda”.

Berdasarkan kutipan diatas bahwa generasi muda adalah suatu tonggak vital dari sebuah bangsa, maka dari itu pendidikan haruslah lebih diperbaiki seiring berjalannya waktu. Tanpa disadari perkembangan pendidikan bangsa ini semakin maju namun perkembangan moral mengalami kemunduran.

Dalam psikologi perkembangan Hurlock (edisi 5,1990) disebutkan bahwa perilaku moral adalah perilaku yang sesuai dengan kode moral kelompok sosial. Menurut Kohlberg (dalam Sjarkawi,2011) menyatakan perkembangan tingkat perkembangan moral dipengaruhi oleh suasana moralitas dirumah, sekolah, dan lingkungan masyarakat luas. Pertimbangan moral merupakan faktor penentu yang melahirkan perilaku moral. Hal ini tidak sejalan dengan kondisi moral pada saat ini, kemerosotan moral itu tidak saja orang yang telah dewasa, akan tetapi telah menjalar sampai kepada tunas-tunas muda yang diharapkan sebagai penerus bangsa, dengan banyaknya ditemukannya kasus-kasus dimedia yang menyebutkan bahwa yang memperlihatkan kasus-kasus yang dilakukan oleh anak-anak dibawah umur, seperti yang dipaparkan oleh salah satu media online yaitu mengenai tawuran pelajar yang semakin meresahkan warga jakarta dikarenakan pelajar-pelar tersebut menggukan bahan kima seperti air keras saat tawuran. (<http://megapolitan.kompas.com>)

Fenomena yang ditemukan oleh peneliti dilapangan adalah sikap anak yang tidak sopan terhadap orang yang lebih tua (berbicara kasar, menggertak, tidak permisi ketika berjalan didepannya dll), merokok, menonton video pornografi, bergaya layaknya orang dewasa, menggoda teman perempuannya, dan lain-lain. Berdasarkan fenomena yang ditemukan ini menunjukkan bahwa perkembangan moral pada anak-anak tidak berkembang dengan baik sehingga penalaran mengenai aturan atau kode moral sosial tidak dipahami anak dan tidak terinternalisasikan dalam diri anak. Perkembangan moral yang dinilai baik adalah

pada saat individu dapat menginternalisasikan aturan-aturan sosial atau kode moral sosial dalam dirinya. Dengan perkembangan pendidikan yang semakin maju ada baiknya bila perkembangan moral mengikuti kemajuan perkembangan pendidikan dengan kata lain, hal ini menjadi tanggung jawab orang tua, sekolah dan lingkungan masyarakat untuk mengembalikan citra baik anak bangsa.

Bermain merupakan suatu aktivitas yang menyenangkan bagi semua orang. Bermain merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan (Simatupang, 2005). Bermain dibagi atas 2 jenis yaitu modern dan tradisional, Permainan modern memiliki keunggulan di bidang visual yang beraneka warna, tidak membutuhkan banyak tempat, praktis, dilengkapi dengan audio dan memiliki banyak tema permainan. Namun memiliki dampak negatif apabila digunakan secara berlebihan. Dalam studi yang dipublikasikan di *Proceedings of the Royal Society B* seperti dirilis *Dailymail*, Rabu (20/5/2015). Penelitian itu menemukan, pemain yang dua kali lebih mungkin untuk menggunakan inti berekor mereka (80,76%) yang cenderung mengandalkan sistem memori spasial otak, hippocampus yang mengakibatkan gangguan neurologis dan psikologis termasuk demensia dan depresi pada anak (banjarmasin.tribunnews.com/). Menurut Sumintarsih (2008) bahwa permainan baru saat ini telah banyak berpengaruh dalam kehidupan bermain anak-anak, selain mempunyai indikasi akan semakin menjauhkan anak-anak dari hubungan-hubungan perkawanan yang personal ke impersonal, juga menyebabkan menipisnya orientasi wawasan anak dari komunalistik ke individualistik.

Arikunto (1996) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan sarana tumbuh kembang anak yang mempunyai fungsi meningkatkan kemampuan motorik, moral, mental dan pikiran. Hasil kajian yang dilakukan oleh peneliti (Iswinarti, 2005) bahwa permainan anak tradisional mempunyai hubungan yang erat dengan perkembangan intelektual, sosial, emosi, dan kepribadian anak.

Permainan tradisional yang digunakan untuk meningkatkan perkembangan moral pada dalam penelitian ini adalah permainan “Boy-boyan”, didalam permainan ini melibatkan pemain yang relatif banyak atau berorientasi komunal. Sehingga permainan ini tidak hanya mendahulukan faktor kegembiraan bersama namun

permainan ini juga memiliki tujuan lebih pada pendalaman kemampuan interaksi antar pemain (potensi interpersonal). Dalam proses permainan yang melibatkan langsung anak, anak akan mendapatkan pelajaran langsung dari proses tersebut (*experiential learning*). Permainan adalah sebuah media yang digunakan untuk meningkatkan penalaran moral anak dengan menggunakan metode berlian (*experiential learning*). Berdasarkan hal tersebut peneliti menjadikan permainan “boy-boyan sebagai media untuk meningkatkan penalaran moral dengan metode berlian (*experiential learning*) pada anak SD usia 8-12 tahun.

Sasaran

Dalam penelitian ini proses pelaksanaan permainan *boy-boyan* ditujukan pada siswa sekolah dasar dengan sasaran siswa-siswi Sekolah Dasar dengan rentang usia 8-12 tahun.

Tujuan Penyusunan

Adapun tujuan penyusunan modul yaitu sebagai acuan dalam melakukan atau memberikan intervensi dengan menggunakan permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan perkembangan moral pada anak usia sekolah dasar.

Jenis Intervensi

Jenis intervensi yang dilakukan adalah pelatihan, menurut Mondy & Noe (dalam Marwansyah, 2010), pengembangan adalah pemberian kesempatan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan individu, tetapi tidak dibatasi pada pekerjaan tertentu pada saat ini atau di masa yang akan datang dan memiliki fokus yang lebih berjangka panjang. Pelatihan yang diberikan adalah menggunakan media permainan “boy-boyan” yang menggunakan metode berlian (*experiential learning*) yaitu metode yaitu melibatkan anak langsung dalam permainan dan merefleksikan pengalaman anak menjadi alternatif metode dalam meningkatkan penalaran moral pada anak.

Hubungan Permainan Boy-boyan dengan Perkembangan Moral

No.	Aspek-aspek Perkembangan Moral	Indikator dalam Permainan
1.	Moral <i>Reasoning</i>	a) Konsep Benar <ul style="list-style-type: none"> - Jujur apabila melanggar peraturan - Tidak bermain curang - Suportif saat mengalami kekalahan b) Konsep Salah <ul style="list-style-type: none"> - Keluar dari garis batas arena permainan - Melangkah lebih dari satu langkah saat melempar bola - Melempar mengenai kepala pemain - Berbohong saat terkena lemparan bola - Mendorong teman - Menjegal teman saat berlari - Mengumpat
2.	Moral <i>emotion</i>	1. Peristiwa yang muncul saat bermain 2. Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain <ul style="list-style-type: none"> - Menyalahkan diri sendiri ketika terkena bola - Merasa bersalah saat kalah - Marah melihat teman satu tim terkena bola
3.	Moral <i>conduct</i>	a) Perilaku Prosocial <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi bola dengan teman setim - Bekerjasama melemparkan bola ke lawan - Bekerjasama menyusun kreweng - Menolong teman yang jatuh b) Penolakan perilaku antisosial <ul style="list-style-type: none"> • Penjaga - Tidak mau diajak curang, seperti menghancurkan susunan kreweng

		<ul style="list-style-type: none">• Pemain- Tidak mau diajak berbohong.
--	--	--

PANDUAN PELAKSANAAN

Perlengkapan yang Dibutuhkan

1. Kereweng (cetakan uang-uangan yang dibentuk dari tanah liat) berbentuk lingkaran dengan diameter 7 cm dan tebal 7 mm sebanyak 15 buah.
2. Bola tenis 2 buah
3. Kamera dan tripod
4. Nomor punggung 10 buah
5. Peluit
6. Stopwatch
7. Tali Rafia
8. Bambu
9. 5 syal berwarna merah dan 5 syal berwarna putih
10. Hadiah
11. Stiker bintang

Setting Tempat

1. Arena permainan 8 x 12 meter. Batas ditandai dengan tali rafia yang dikaitkan dengan pathok bambu pada tiap sudutnya.
2. Di tengah arena diletakkan tumpukan kereweng yang diberi batasan lingkaran dengan tali rafia berdiameter 80 cm.
3. Dengan jarak 3 meter dari tumpukan kereweng dibuat garis batas dengan rafia sepanjang 75 cm sebagai tempat pemain melempar bola ke arah tumpukan kereweng.
4. Kegiatan refleksi dilakukan di bawah pohon di pinggir arena.

Prosedur dan Aturan Permainan Boy-boy

1. Prosedur 1 : Pembagian Kelompok

Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur Pembentukan Kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

- Saya mempunyai syal berwarna merah dan putih.
- Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.
- Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- Silahkan pilih leader dalam permainan ini.
- Leader merah dan putih silahkan melakukan hompimpa untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.

2. Prosedur 2 : Aturan Permainan.

Fasilitator memberikan instruksi terkait aturan untuk kelompok pemain dan penjaga.

Tugas Kelompok PEMAIN:

- a. Melempar bola ke arah tumpukan kereweng dengan jarak sekitar 3 meter. Pelemparan dilakukan oleh peserta satu demi satu sampai ada peserta yang merubuhkan tumpukan kereweng.
- b. Ketika tumpukan kereweng sudah rubuh, kelompok PEMAIN berlari menghindari lemparan bola dari kelompok PENJAGA sambil berusaha menata tumpukan kereweng.
- c. Jika kereweng berhasil ditata seluruhnya maka PEMAIN akan berteriak “Boy” dan kelompok dinyatakan menang.
- d. Anak dalam kelompok PEMAIN dianggap “mati” apabila :
 - Keluar dari garis batas arena permainan
 - Terkena lemparan bola
 PEMAIN yang “mati” tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.
- e. Jika seluruh pemain “mati” maka kelompok pemain dinyatakan kalah dan permainan dilanjutkan dengan kelompok PEMAIN menjadi penjaga.

Tugas kelompok PENJAGA:

- a. Menjaga kelompok PEMAIN agar tidak bisa menata kereweng kembali.
- b. Melempar bola untuk mematikan PEMAIN.
- c. Melempar bola kepada sesama PENJAGA agar lebih dekat melempar bola kepada PEMAIN.
- d. Anak dalam kelompok PENJAGA dinyatakan “mati” apabila:
 - melangkah lebih dari satu langkah ketika melempar bola
 - melempar mengenai kepala PEMAIN
 PENJAGA yang mati tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.
- e. Kelompok PENJAGA dinyatakan kalah ketika semua anggota kelompok mati. Sangsinya adalah tetap menjadi PENJAGA pada putaran permainan selanjutnya.

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

HARI KE-1

Sebelum kegiatan utama :

1. Fasilitator mengajak anak-anak yang sudah datang untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan.
2. Melakukan absensi dan membagikan nama punggung.
3. Fasilitator meminta peserta berdiri melingkar di tengah arena permainan Fasilitator berada di tengah-tengah peserta kemudian mengucapkan salam dan memimpin peserta untuk melakukan doa sebelum kegiatan permainan boy-boyan dimulai. Fasilitator menggunakan metode “melempar bola” untuk pengenalan diri bagi peserta maupun fasilitator yang menangkap bola yang telah dilemparkan.
4. Fasilitator memberikan penjelasan tentang gambaran seluruh kegiatan meliputi agenda kegiatan, tujuan kegiatan, tugas fasilitator, tugas peserta.
5. Menjelaskan gambaran umum tentang prosedur dan aturan main permainan *boy-boyan*.
6. Anak diberi minum dan *snack*.

SESI I

Tujuan kegiatan

1. Pembagian kelompok PEMAIN dan PENJAGA
2. Melakukan simulasi permainan *boy-boyan*
3. Melakukan evaluasi tentang permainan *boy-boyan* yang telah dilakukan.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-1 : Pembagian Kelompok
 - Waktu : 08.35-08.45
 - Prosedur :

- a) Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur pembentukan kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

- a) Saya mempunyai syal berwarna merah dan putih.
- b) Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.
- c) Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- d) Silahkan pilih leader dalam permainan ini.
- e) Leader merah dan putih silahkan melakukan suit untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
- b) Fasilitator membacakan tugas dari kelompok pemain dan kelompok penjaga.

2. Aktivitas ke-2 : Simulasi Permainan

- Waktu : 08.45-08.55
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai simulasi permainan.
 - b) Ketika permainan berlangsung fasilitator memberi peringatan terhadap peserta yang melakukan kesalahan. Ketika permainan berlangsung observer mulai melakukan pengamatan.
 - c) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dengan peluit sebagai pertanda.

3. Aktivitas ke-3 : Evaluasi

- Waktu : 08.55-09.05
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berdiri melingkar dan bersama peserta melakukan evaluasi terhadap jalannya permainan.
 - b) Fasilitator menanyakan kepada pemain tentang bagaimana anak-anak bermain, yaitu apakah jalannya permainan sudah mereka pahami.

- c) Dalam aktivitas ini dilakukan beberapa kesepakatan tentang hal-hal yang oleh anak masih dianggap membingungkan.

4. Aktivitas ke-4 : Istirahat

- Waktu : 09.05-09.10
- Prosedur :
 - a) Fasilitator meminta anak-anak beristirahat untuk minum dan memakan *snack*.
 - b) Fasilitator mempersilakan peserta untuk meninggalkan lapangan.

SESI II

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Harisman” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boyan*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boyan*, tentang pemahaman konsep akan aturan-aturan hal yang benar dan salah untuk dilakukan atau kesulitan-kesulitan ketika bermain, pengalaman berkesan saat bermain, usaha-usaha yang telah dilakukan untuk memenangkan pertandingan.
4. Melakukan pembelajaran tentang aspek penalaran moral (memahami konsep benar dan salah).

Uraian kegiatan

1. Aktivitas Ke-5 : *Ice Breaking*

- Waktu : 09.10-09.20
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi II.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
 - c) Fasilitator memberikan instruksi *ice breaking*

Instruksi :

 1. Silahkan teman-teman membentuk lingkaran.

2. Buatlah isyarat dengan telunjuk kanan sedangkan keempat jari lainnya mengepal
3. Bukalah jari-jari tangan kiri seperti meminta sesuatu.
4. Letakkan kedua tangan ke samping
5. Letakkan telunjuk kalian pada tangan kiri Peserta lain yang tadi terbuka seperti sedang meminta.
6. Setiap mendengar kata “harimau” kalian harus menangkap telunjuk Peserta lain tetapi telunjuknya sendiri tidak boleh ditangkap Peserta lain.
7. Fasilitator membicarakan cerita dengan perlahan-lahan dengan suara yang cukup keras:

Hari minggu, Hariman pergi ke hutan. Harimau adalah sasaran yang hendak ditangkap Hariman. Tiba di hutan, Hariman bersama Harimin melihat anak Harimau. Dan... Hariman pun segera memburu Harimau. Tetapi... Harimin tidak membawa senjata lengkap. Pada akhirnya, Harimau pun kabur. Hariman kecewa karena Harimin lupa dengan senjatanya. Merka pun pulang tanpa Harimau yang diinginkannya.

2. Aktivitas ke-6 : Penentuan Kelompok

- Waktu : 09.20-09.25
- Prosedur :
 - a) Fasilitator meminta leader kelompok melakukan suit lagi untuk menentukan kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
 - b) Kelompok yang menang menjadi PEMAIN sedangkan kelompok yang kalah menjadi PENJAGA.

3. Aktivitas ke-7 : Permainan *Boy-boyan I*

- Waktu : 09.25-09.40
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.

- b) Fasilitator memberitahu bahwa setiap peserta dari kelompok yang memperoleh poin akan mendapat bintang. Bintang akan disematkan pada baju di dada kiri pemain.
- c) Ketika permainan berlangsung fasilitator berfungsi sebagai wasit.
- d) Ketika permainan berlangsung observer melakukan observasi untuk menemukan aspek penalaran moral yang muncul pada anak saat permainan berlangsung. Observer memberikan *checklist* sesuai *guide* observasi dan memberikan catatan tambahan.
- e) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dan mempersilakan peserta untuk minum dan makan *snack*.

4) Aktivitas ke-8 : Refleksi I

- Waktu : 09.40-10.10
- Prosedur :
 - a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi I. Dalam refleksi I fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan :
 - Aturan-aturan apa saja yang harus ditaati dalam permainan
 - Pelanggaran-pelanggaran apa saja yang terjadi dalam permainan sesi I
 - Fasilitator menanyakan kepada peserta yang melanggar mengenai alasan atau faktor penyebab peserta melakukan pelanggaran
 - Setiap peserta kelompok diperkenankan menyampaikan pendapat mereka mengenai konsep benar dan salah ketika terjadi pelanggaran baik yang dilakukan oleh teman satu kelompok maupun yang dilakukan oleh kelompok lain
 - c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek penalaran moral mengenai konsep benar dan salah.

- d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan saat permainan berlangsung sehingga konsep benar dan salah dapat dipahami oleh peserta.
- e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

SESI III

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan permainan *boy-boy*
2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.
3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tentang perasaan moral (kegelisahan, rasa bersalah, keprihatinan, dan empati).

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-9 : Permainan *Boy-boy II*
 - Waktu : 10.10-10.35
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang. Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
 - b) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan. Permainan berlangsung selama 10 menit.
 - c) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi.

Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”. Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor. Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.

- d) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
- e) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.

2. Aktivitas ke-10 : Refleksi II

Waktu : 10.35-11.00

Prosedur :

- a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.

- b) Fasilitator mulai melakukan refleksi II.

Dalam refleksi II fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:

- Pelanggaran apa yang masih dilakukan peserta saat permainan berlangsung
- Apa yang dirasakan peserta yang melakukan pelanggaran dan apakah peserta menyesali melakukan pelanggaran tersebut
- Bagaimana perasaan anak apabila teman satu kelompok terluka dan dicurangi.
- Seperti apa perasaan kelompok yang telah memenangkan permainan dan juga perasaan kelompok yang kalah dalam permainan
- Pandangan kelompok satu sama lain

- c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek perasaan moral mengenai rasa bersalah dan empati.

- d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami dan merasakan apa yang dialami dan dirasakan peserta yang lain.
- e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

SESI IV

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan permainan *boy-boy*
2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.
3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial)

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-11 : Pengarahan dari fasilitator
 - Waktu : 11.00-11.10
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang.
 - c) Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
2. Aktivitas ke-12 : Permainan *Boy-boy III*
 - Waktu : 11.10-11.25
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.

- b) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”.
- c) Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor.
- d) Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.
- e) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
- f) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.

3. Aktivitas ke-13 : Refleksi III

- Waktu : 11.25-11.45
- Prosedur :
 - a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh.
 - b) Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - c) Fasilitator mulai melakukan refleksi III. Dalam refleksi III fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Bagaimana peserta bekerja sama satu sama lain dalam permainan
 - Apa yang mereka lakukan ketika melihat kecurangan yang dilakukan teman kelompok maupun lawan.
 - d) Setelah menanyakan beberapa hal tersebut fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain *Boy-boy III*. Dalam mengungkap tentang tindakan moral, fasilitator mengajak peserta mengungkapkan pengalaman mereka dalam aspek tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial).
 - e) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta terkait kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain beberapa kali.

4. Aktivitas ke-14 : Pembagian Hadiah

- Waktu : 11.45-12.00

- Prosedur :

a) Fasilitator mengajak semua peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberikan hadiah kepada peserta. Fasilitator mengatakan bahwa hadiah diberikan kepada para pemenang dari permainan terakhir yang dipertandingkan. Selanjutnya fasilitator juga memberikan hadiah tersebut kepada pemain lain.

Setelah kegiatan utama selesai:

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Sebelum berdoa fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan dan mengingatkan bahwa besok pagi kegiatan akan dilanjutkan dengan agenda menonton tayangan video saat mereka bermain dan dilanjutkan dengan permainan lagi. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.
2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap

HARI KE-2

Sebelum Kegiatan Utama :

1. Peserta datang dan diarahkan untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan yaitu dalam ruangan. Peserta berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk pada hari sebelumnya.
2. Peserta diabsen.
3. Fasilitator mengajak peserta berkumpul di ruangan yang sudah disiapkan.
4. Fasilitator dan peserta berdiri melingkar di ruangan bagian depan.

5. Fasilitator mengajak peserta untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan.
Fasilitator menanyakan kabar peserta.
6. Peserta diberi air mineral dan *snack*.

Setting dan Perlengkapan yang dibutuhkan :

1. Ruangan kelas beserta tempat duduk $\pm 5 \times 7$ meter.
2. Laptop.

SESI V

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Lidi Sakti” untuk mencairkan suasana.
2. Menyajikan tayangan video saat peserta bermain pada hari 1.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta selama bermain *gembatan* berdasarkan tayangan video.
4. Melakukan pembelajaran moral.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke – 1 : *Ice Breaking*
 - Waktu : 08.00-08.10
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah ruangan untuk melakukan permainan *ice breaking*.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
 - c) Fasilitator memberikan instruksi ice breaking.

Instruksi :

2. Aktivitas ke-2 : Penayangan Video
 - Waktu : 08.10-08.30
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengecek peserta apakah mereka masih ingat bagaimana prosedur dan aturan main permainan “*Boy-boyan*”.
 - b) Fasilitator mengajak peserta menonton video rekaman permainan kemarin.
3. Aktivitas ke-3 : Refleksi

- Waktu : 08.30-08.50
 - Prosedur :
- a) Selesai menonton tayangan video, fasilitator mengajak kelompok MERAH untuk pindah ruangan diikuti observer, sementara fasilitator II dan kelompok PUTIH tetap di ruangan bersama observer II.
 - b) Fasilitator melakukan refleksi.
 - c) Dalam refleksi fasilitator merefleksikan beberapa hal berkaitan dengan aspek-aspek moral:
 - Apa tanggapan peserta setelah melihat tayangan video bermain mereka sebelumnya.
 - Perubahan kemampuan yang dialami peserta setelah melakukan permainan dari mulai permainan simulasi sampai permainan III (pengetahuan mengenai aturan permainan).
 - Memahami dan menyadari perbuatan yang salah pada saat permainan.
 - Mencoba memahami dan menghargai peserta lain.
 - Dapat mengontrol emosi pada saat permainan berlangsung.
 - Meminimalisir kebiasaan berkata kasar (misuh) saat bermain.
 - Mengevaluasi diri peserta dalam permainan yang ditayangkan dalam video.
 - Perubahan kemampuan yang dialami peserta setelah melakukan permainan hari sebelumnya dari mulai permainan 1 sampai 3
 - Fasilitator menanyakan kepada peserta memahami aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan saat permainan berlangsung sehingga konsep benar dan salah dapat dipahami oleh peserta.

4. Aktivitas ke-4 : Persiapan Permainan *Boy-boy*

- Waktu : 08.50-09.05
 - Prosedur :
- a) Fasilitator mengajak peserta ke arena permainan dengan berjalan kaki.
 - b) Fasilitator memberi informasi bahwa agenda kegiatan selanjutnya adalah bermain *boy-boy* di lapangan.

- c) Fasilitator juga mempersilakan peserta jika ada yang ingin ke kamar mandi.

SESI VI

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Bim Bam” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boy*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta saat bermain *boy-boy* tentang apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik, apakah peserta telah dapat melakukan perilaku mengikuti aturan, sportif, dan tidak berbuat agresif baik verbal maupun non verbal, dan peran kerjasama, berbagi, saling menolong untuk kemenangan tim.
4. Memberikan komentar kepada tim lain.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-5 : *Ice breaking*
 - Waktu : 09.05-09.15
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi V.
 - b) Fasilitator mengajak peserta untuk mencairkan suasana dengan bernyanyi “Bim Bam” sambil mengikuti gerakan yang dicontohkan oleh fasilitator.
2. Aktivitas ke-6 : Permainan *Boy-boy* IV
 - Waktu : 09.15-09.40
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi.
 - b) Fasilitator memberi tanda pengenal (kain segitiga) merah kepada kelompok MERAH dan fasilitator memberi tanda pengenal kepada kelompok PUTIH. Kain sebagai tanda pengenal diikatkan pada lengan leher peserta.

- c) Fasilitator meminta wakil dari kedua kelompok melakukan *suit* untuk menentukan kelompok mana yang akan menjadi PEMAIN dan PENJAGA. Fasilitator meminta kepada masing-masing kelompok untuk berdiskusi menentukan strategi untuk kemenangan tim . Fasilitator memberitahu bahwa peserta yang timnya menang akan mendapatkan stiker bintang dan mendorong peserta untuk mengumpulkan stiker bintang sebanyak-banyaknya.
- d) Permainan dimulai dan akan berlangsung sekitar 15 menit dan fasilitator menghentikan permainan setelah 15 menit.
- e) Fasilitator mempersilakan peserta untuk minum.

3. Aktivitas ke-7 : Refleksi IV

- Waktu : 09.40-10.00
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi. Dalam refleksi fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik
 - Apakah peserta sudah mampu memahami apa yang dialami dan dirasakan oleh dirinya sendiri maupun orang lain.
 - Apakah peserta sudah mampu bekerja dengan baik dalam tim dan tidak melakukan kecurangan
 - Mengevaluasi diri peserta pada saat permainan
 - Siakah untuk melakukan pembelajaran-pembelajaran yang telah dimiliki dalam permainan

- Dalam refleksi IV, refleksi dilakukan bersama antara kelompok MERAH dan kelompok PUTIH. Fasilitator memandu kedua kelompok untuk saling menilai baik tentang penilaian yang positif maupun yang negatif. Fasilitator memberi support terhadap kelompok MERAH dan kelompok PUTIH.

4. Aktivitas ke-8 : Komentar untuk kelompok lain

- Waktu : 10.10-10.25
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mempersilakan peserta dari kelompok MERAH untuk memberi komentar terhadap kelompok PUTIH baik komentar positif ataupun negatif. Begitu pula sebaliknya fasilitator memberikan masing-masing kelompok untuk memberi komentar.
 - b) Fasilitator memberi tanggapan bahwa masukan dari orang lain adalah penting untuk kemajuan diri sehingga setelah kegiatan refleksi tidak ada peserta yang masih marah karena mendapat kritikan. Selain itu, fasilitator juga menjelaskan pentingnya memiliki moral yang baik dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari.
 - c) Fasilitator mempersilakan kedua kelompok untuk saling bersalaman dan meminta maaf.

Setelah kegiatan utama selesai:

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.
2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (1996). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Hurlock,E.B. (1990). *Psikologi perkembangan edisi 5*.Jakarta:Erlangga
- Iswinarti. (2005). *Identifikasi permainan tradisional indonesia*. [Laporan Hasil Survei]. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Lickona, T. & Davidson, M. (2005). *Smart & god high schools*. Tersedia online: (www.cortland.edu/character).
- Marwansyah. (2010). *Manajemen sumber daya manusia edisi kedua*. Bandung: Alfabeta.
- Winarno S. (1980). *Psikologi pemuda*. Bandung: Jemmars.
- Simatupang, N. (2005). Bermain sebagai upaya dini menanamkam aspek sosial bagi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidlkan Jasmani Indonesia* 3, (1).
- Sofyan, E.H. (2013). *Kenakalan remaja semakin mencemaskan.-*, Diakses pada 08 Oktober 2016 dari <http://megapolitan.kompas.com>.
- Sumintarsih. (2008). *Permainan Tradisional Jawa*. Kepel Press : Yogyakarta
- _____. (2015). *Proceedings of the Royal Society B seperti dirilis Dailymail-*, Diakses pada 20 Oktober 2016) dari banjarmasin.tribunnews.com/.

Hasil Skala *Pretest* Kelompok Eksperimen

Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Total	Kategori
Bagas	L	12	3	3	3	3	2	3	3	3	4	4	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	58	Sedang
Rafi	L	10	3	4	4	3	3	4	3	3	3	2	4	3	2	4	3	3	3	3	3	3	3	66	Tinggi
Roihan	L	10	3	3	2	3	4	4	3	3	2	3	4	3	2	3	3	3	2	3	3	3	3	62	Tinggi
Rio	L	12	3	3	1	4	2	4	3	3	2	3	3	2	2	3	3	3	1	3	3	4	3	58	Sedang
Zaky	L	11	2	4	2	3	3	3	1	3	2	3	4	2	2	3	4	3	4	1	2	4	4	59	Sedang
Sandi	L	11	4	2	2	3	4	4	2	3	4	4	2	4	3	1	4	2	4	3	3	4	3	65	Tinggi
Rifa'i	L	11	2	3	2	4	3	4	4	3	2	4	2	3	1	3	4	4	3	1	4	4	2	62	Tinggi
Sunari	L	12	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	2	58	Sedang
Wildan	L	11	4	4	2	4	3	4	3	4	2	2	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	2	63	Tinggi
Rifkia	L	10	2	4	2	3	3	4	3	3	2	3	2	2	2	3	3	3	2	3	3	3	2	57	Sedang

Hasil Skala *Pretest* Kelompok Kontrol

Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	total	Kategori
Adit	L	11	3	4	1	3	3	4	3	3	2	3	4	3	3	3	4	3	4	1	3	3	4	64	Tinggi
Lukman	L	10	3	3	4	3	3	4	2	3	3	3	3	3	4	3	4	3	3	1	3	4	3	65	Tinggi
Candra	L	12	3	4	3	2	3	4	1	2	3	3	4	3	2	2	1	4	3	1	2	4	4	58	Sedang
duwi	L	10	2	3	2	3	3	4	3	2	3	4	3	3	3	2	2	3	4	1	2	4	3	59	Tinggi
Imda	L	11	3	4	1	2	3	3	2	4	2	4	1	4	1	3	4	4	3	1	4	4	4	61	Tinggi
Lutvia	L	11	2	4	2	4	3	4	1	4	3	3	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	4	62	Tinggi
zidin	l	10	2	3	1	3	4	3	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3	1	2	2	3	4	55	Sedang
oktavian	L	11	2	4	2	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	2	4	4	1	4	4	4	68	Tinggi
Doni	L	12	2	4	1	3	4	4	1	4	3	3	3	1	1	3	3	2	3	3	2	4	4	58	Sedang
revaldo	L	12	2	4	2	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	70	Tinggi

[illegible]

	menyelesaikan tugas atau tantangan																
22	<i>Testee</i> berbicara dengan temannya untuk menyelesaikan tugas																
23	<i>Testee</i> membantu teman yang sedang mengalami kesulitan																
24	Lain-lain • •																

Ket : 1 = Tidak muncul

3 = Muncul dengan intensitas 3-6

2 = Muncul dengan intensitas 1 -3 kali

4 = Sering muncul intensitasnya > 6

DOKUMENTASI PERMAINAN *BOY-BOYAN*

Pengerjaan *Pre-test* Kelompok Eksperimen



Pengerjaan *Pre-test* Kelompok Kontrol



Proses Permainan Boy-boyan





Hasil Skala *Posttest* Kelompok Eksperimen

Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	Total	Kategori
Bagas	L	12	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	4	2	3	4	3	73	Sangat tinggi
Rafi	L	10	4	4	2	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	75	Sangat tinggi
roihan	L	10	3	4	3	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	77	Sangat tinggi
Rio	L	12	3	3	3	4	4	3	4	3	4	2	4	4	3	4	2	3	3	3	2	4	3	68	Tinggi
Zaky	L	11	3	4	2	3	3	3	3	3	2	4	3	2	2	3	4	3	4	3	3	4	2	63	Tinggi
Sandi	L	11	3	3	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	3	3	3	4	3	2	4	4	2	67	tinggi
Rifa'i	L	11	3	3	2	4	4	4	3	4	2	2	3	4	2	4	4	4	4	4	4	4	3	71	Tinggi
Sunari	L	12	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	2	60	Tinggi
Wildan	L	11	4	4	3	3	4	4	3	3	3	3	4	4	4	1	2	3	2	3	4	4	4	69	Tinggi
Rifkia	L	10	3	4	4	4	3	2	3	3	4	3	4	2	4	2	2	3	4	3	4	2	4	67	Tinggi

Hasil Skala *Posttest* Kelompok Kontrol

Nama	JK	Usia	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	total	Kategori
Adit	L	11	3	4	2	3	3	4	3	4	2	4	4	3	3	4	1	4	4	1	4	3	4	67	Tinggi
Lukman	L	10	3	2	2	3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	2	3	3	3	2	3	3	4	62	Tinggi
Candra	L	12	2	3	1	4	3	2	3	4	2	4	4	3	2	1	2	4	3	4	2	1	4	58	Sedang
duwi	L	10	2	3	1	3	2	3	3	2	3	2	3	2	3	2	1	3	3	4	4	3	2	54	Sedang
Imda	L	11	2	3	2	3	1	4	2	3	1	4	1	2	1	2	4	4	4	1	4	4	4	56	Sedang
Lutvia	L	11	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	59	Sedang
zidin	I	10	2	4	2	2	3	3	2	3	2	3	3	3	2	3	2	3	3	2	2	3	3	55	Sedang
oktavian	L	11	2	4	2	4	3	4	3	3	2	3	3	3	4	3	1	3	1	4	4	4	4	64	Tinggi
Doni	L	12	1	4	2	3	3	4	3	3	2	3	1	2	1	3	4	2	2	4	4	4	4	59	Tinggi
revaldo	L	12	3	3	2	3	4	4	4	3	2	3	4	3	3	3	4	4	4	3	3	4	3	69	tinggi

Uji Homogenitas dengan *Independent sample t test* antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

Group Statistics					
	Kelompok	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	eksperimen	10	60.8	3.225	1.020
	Kontrol	10	62	4.761	1.506

Interpretasi :

Berdasarkan output diatas terlihat bahwa nilai rata-rata *pretest* kelompok kontrol lebih tinggi dibandingkan kelompok eksperimen ($60.08 < 62$). Hal tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan signifikan nilai rata-rata *pretest* antara kedua kelompok tersebut.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differ ence	95% Confidence Interval of the Difference	
									l	Upper
Pretest	Equal variances assumed	1.203	.287	-.660	18	.518	-1.200	1.818	-5.020	2.620
	Equal variances not assumed			-.660	15.823	.519	-1.200	1.818	-5.058	2.658

Interpretasi :

Dari hasil output diatas, untuk mengetahui homogenitas (perbedaan variasi) ialah dengan melihat tabel Levene's Test. Diketahui nilai $p = 0.287$, karena nilai $p > 0.05$, maka dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan varians antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kemudian diketahui nilai $t_{hitung} = -0.660$ ($\text{sig} < 0.05$) artinya tidak ada perbedaan antara skor pretest antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Uji paired sample t test kelompok eksperimen

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pa Pretest	60.80	10	3.225	1.020
ir Posttest	69.00	10	5.228	1.653
1				

Interpretasi :

Berdasarkan output statistik diatas, diperoleh hasil bahwa nilai pretest memiliki rata-rata 60, 80 sementara nilai posttest memiliki rata-rata 69. Hal ini menunjukkan terjadi peningkatan antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	10	.461	.180

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-8.200	4.709	1.489	-11.569	-4.831	-5.506	9	.000

Interpretasi :

Hipotesis

H_0 : Kedua rata-rata adalah identik (rata-rata perkembangan moral pretest dan posttest adalah sama).

H_1 : Kedua rata-rata adalah tidak identik (rata-rata perkembangan moral pretest dan posttest adalah beda).

Pengambilan Keputusan

a. Berdasarkan perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel}

Syarat :

H_0 diterima : Jika t_{hitung} berada diantara nilai $- t_{tabel}$ dan $+ t_{tabel}$

H_0 ditolak : Jika t_{hitung} tidak berada diantara nilai $- t_{tabel}$ dan $+ t_{tabel}$

T_{hitung} dari output diatas = - 5,506

Dari tabel, dengan tingkat signifikansi (α) 5 % dengan df (derajat kebebasan) = $n-1 = 10-1 = 9$, maka didapatkan $t_{tabel} \pm 2,26$.

Karena t_{hitung} tidak terletak diantara $\pm t_{tabel}$ maka H_0 ditolak yang artinya perkembangan moral saat *pretest* memiliki nilai yang tidak identic dengan saat *posttest*.

b. Berdasarkan probabilitas

Syarat :

Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Karena nilai probabilitas $0,000 < 0,005$ maka H_0 ditolak, dengan kesimpulan yang sama dengan perbandingan diatas.

Uji paired simple t test kelompok kontrol

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	62.00	10	4.761	1.506
Posttest	60.30	10	5.078	1.606

Interpretasi :

Berdasarkan output statistik diatas, diperoleh hasil bahwa nilai pretest memiliki rata-rata 62 sementara nilai posttest memiliki rata-rata 60.3. Hal ini menunjukkan terjadi penurunan pada nilai rata-rata kelompok.

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	10	.850	.002

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	1700	2.710	.857	-.239	3.639	1.984	9	.079

Interpretasi :

Hipotesis

H_0 : Kedua rata-rata adalah identik (rata-rata perkembangan moral pretest dan posttest adalah sama).

H_1 : Kedua rata-rata adalah tidak identik (rata-rata perkembangan moral pretest dan posttest adalah beda).

Pengambilan Keputusan

1. Berdasarkan perbandingan t_{hitung} dan t_{tabel}

Syarat :

H_0 diterima : Jika t_{hitung} berada diantara nilai $-t_{tabel}$ dan $+t_{tabel}$

H_0 ditolak : Jika t_{hitung} tidak berada diantara nilai $-t_{tabel}$ dan $+t_{tabel}$

T_{hitung} dari output diatas = 1.986

Dari tabel, dengan tingkat signifikansi (α) 5 % dengan df (derajat kebebasan) = $n-1 = 10-1 = 9$, maka didapatkan $t_{tabel} \pm 2,26$.

Karena t_{hitung} terletak diantara $\pm t_{tabel}$ maka H_0 diterima yang artinya perkembangan moral saat *pretest* memiliki nilai yang identic atau sama dengan saat *posttest*.

2. Berdasarkan probabilitas

Syarat :

Jika probabilitas $> 0,05$ maka H_0 diterima

Jika probabilitas $< 0,05$ maka H_0 ditolak

Karena nilai probabilitas $0,079 > 0,005$ maka H_0 diterima, dengan kesimpulan yang sama dengan perbandingan diatas.

1. Independent Samples t test

Group Statistics

	Kategori	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Selisih	Kelompok eksperimen	10	8.20	4.709	1.489
	kelompok kontrol	10	-1.70	2.710	.857

Interpretasi :

Berdasarkan output diatas terlihat bahwa selisih nilai rata-rata kelompok eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol ($8.20 > -1.70$). Hal tersebut menunjukkan terdapat perbedaan signifikan selisih nilai rata-rata antara kedua kelompok tersebut.

Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
										Upper
Pretest	Equal variances assumed	2.868	.119	5.762	18	.000	9.900	1.718	6.290	13.510
	Equal variances not assumed			5.762	14.372	.000	9.900	1.718	6.290	13.576

Interpretasi :

Hipotesis

Ho : Kedua varians populasi adalah identik

H1 : Kedua varians populasi adalah tidak identik

Pengambilan keputusan

a. Berdasarkan perbandingan t hitung dengan ttabel

Syarat :

- Ho diterima : Jika thitung berada diantara nilai $- t_{tabel}$ dan $+ t_{tabel}$.
- Ho ditolak : Jika thitung tidak berada diantara nilai $- t_{tabel}$ dan $+ t_{tabel}$.

Pada output didapat nilai thitung sebesar 5.762. Sedangkan ttabel dapat dihitung pada tabel t dengan tingkat signifikansi (α) adalah 5% dan derajat kebebasan (df) adalah 19. Uji dilakukan dua sisi sehingga didapatkan ttabel sebesar 2,09. Karena thitung tidak terletak pada daerah ± 2.09 maka Ho ditolak. Dengan demikian rata-rata populasi kelompok eksperimen dan kelompok control adalah berbeda.

b. Berdasarkan nilai probabilitas

Syarat :

- Jika probabilitas $> 0,05$ maka Ho diterima
- Jika probabilitas $< 0,05$ maka Ho ditolak

Pada output tampak nilai probabilitas adalah 0,000. Karena nilai probabilitas kurang dari 0,05 maka Ho ditolak dengan kesimpulan yang sama dengan cara perbandingan thitung dengan ttabel.